This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

13

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY

THE SCHATZKI COLLECTION
OF CHILDREN'S BOOKS
PURCHASED
1932

MED
Philidor

A. D. Philidor

ANALYSE
DU
JEU DES ÉCHECS
PAR A. D. PHILIDOR

Avec une nouvelle Notation abrégée et des Planches où se trouve figurée la situation du jeu pour les Renvois et les Fins de parties.

PAR

L'AUTEUR DES STRATAGÈMES DES ÉCHECS.

NOUVELLE ÉDITION.

Eudimus effigiem belli. VIDA.

PARIS
CHEZ CAUSETTE, LIBRAIRE,
Quai des grands Augustins, n° 35 bis

1820.

A. D. Philidor

ANALYSE
DU
EU DES ÉCHECS
François André
PAR A. D. PHILIDOR

vec une nouvelle Notation abrégée et des Planches où se trouve figurée la situation du jeu pour les Renvois et les Fins de parties.

PAR

L'AUTEUR DES STRATAGÈMES DES ÉCHECS.

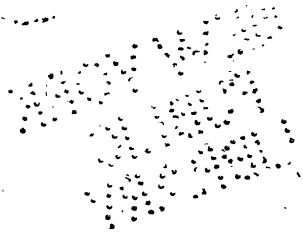
NOUVELLE ÉDITION.

Ludimus effigiem belli. VIDA.

PARIS
CHEZ CAUSETTE, LIBRAIRE,
Quai des grands Augustins, n° 35 bis

1820.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
639814 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1933 L



AVERTISSEMENT
DE L'ÉDITEUR.

La supériorité incontestable que Philidor conserva pendant près de cinquante ans sur les plus habiles joueurs d'échecs de l'Europe, suffirait seule pour faire apprécier le mérite de cet ouvrage, si d'ailleurs il n'était depuis long-tems reconnu comme l'un des meilleurs et des plus précieux qui aient été écrits sur la science de ce jeu. Son auteur se distingua surtout par la marche savante de ses pions : ce fut lui qui, le premier, établit en principe qu'on ne pouvait parvenir à être bon joueur sans savoir bien jouer les pions qu'il appelle *l'ame des Échecs*, et que de leur bon ou mauvais arrangement dépend presque toujours le gain ou la perte de la partie. On trouve constamment, dans le jeu de ce grand maître, une attaque régulière et une défense prévoyante; et ses remarques, en prouvant qu'il avait la plus parfaite connaissance du jeu, attestent la profondeur de son génie.

Philidor publia son *Analyse des Échecs* en 1749; il n'avait alors que 23 ans, et il était déjà regardé comme le plus grand joueur de son siècle. Cette première édition ne contenait que neuf parties et la démonstration du Mat de la Tour et du Fou contre la

Tour, sur lequel les auteurs des siècles précédens *) n'étaient pas d'accord. Il rendit son Traité instructif par la nouvelle méthode qu'il y suivit d'analyser le jeu dans ses notes sur les coups les plus essentiels, et de le réduire à des principes généraux qui pussent également guider le joueur dans l'attaque comme dans la défense. Ce ne fut que 28 ans après (en 1777) qu'il en donna une seconde édition. Le Supplément et les Fins de parties qu'il y ajouta, rendirent cet ouvrage beaucoup plus complet et en même tems plus élémentaire.

Ce livre n'ayant été imprimé qu'en Angleterre et par souscription, l'édition s'en trouve aujourd'hui entièrement épuisée. J'ai donc cru rendre service aux amateurs des échecs, en leur en donnant une nouvelle, à laquelle j'ai adapté une notation abrégée plus comode et aussi intelligible que le langage ordinaire. Au moyen de cette méthode, **) on supplée souvent à deux lignes d'écriture par trois lettres et deux chiffres qui présentent avec plus de précision le coup à jouer, et on évite la répétition fastidieuse des mêmes mots à chaque page et souvent même à chaque ligne. Elle a de plus l'avantage de réduire à

*) Entre autres Salvio et Carréra.

**) Cette notation est la même que celle dont je me suis servi dans les *Stratagèmes des échecs*.

un très-petit volume ce traité qui, dans l'original, forme un in-8.° de plus de 300 pages.

Cette nouvelle édition est donc, en quelque sorte, une traduction de l'ouvrage de Philidor dont il a fallu refondre les notes ou remarques, pour les accorder avec la notation. Du reste, si j'ai quelquefois changé les termes de l'auteur, j'ai toujours tâché d'en rendre le sens d'une matière claire et précise, sans jamais me permettre d'en retrancher rien d'essentiel. Pour suivre plus de méthode et faciliter aux amateurs l'étude de ce grand modèle, j'ai mis à la suite des parties qui composaient la première édition, les Variantes ou différentes manières de jouer qui s'y rapportent et qui sont rejetées dans le supplément de la seconde.

On a eu soin, dans l'impression, de placer toujours les notes au-dessous ou en regard de la notation du jeu, afin que le lecteur ne fût jamais obligé de tourner la page, pour aller chercher une remarque sur le coup qu'il a sous les yeux.

On trouvera la Position du jeu figurée sur des Planches pour chaque Fin de Partie et pour les Renvois qui ne se rencontrent pas avant le septième ou huitième coup d'une partie commencée : ce qui, en donnant la facilité de placer plus promptement les Pièces et de vérifier d'un seul coup d'œil si l'on ne s'est pas trompé, épargnera en même tems à l'amateur l'em-

barras d'avoir auprès de lui plusieurs échiquiers pour les situations de Partie à conserver, sans néanmoins l'obliger à recommencer la même partie à chaque Renvoi.

La meilleure manière d'étudier avec fruit, seul, ou mieux encore entre deux personnes qui désireraient également de puiser dans ce traité d'excellens principes sur la théorie et la pratique des échecs, c'est d'en exécuter l'une après l'autre les parties sur l'échiquier; de bien examiner chaque coup en détail et d'en pénétrer l'intention; d'essayer enfin comment on jouerait soi-même dans telle ou telle situation, en comparant ensuite son coup avec celui de l'auteur, et en cherchant la raison qui peut rendre ce dernier préférable dans l'occurrence. C'est en s'exerçant de la sorte qu'on parviendra à faire des progrès sensibles; et après quelques mois d'une étude suivie de cette manière, on en saura plus qu'on n'en aurait appris en perdant des années entières à jouer ce jeu sans guide et sans principes.

PRÉFACE DE L'AUTEUR.

PLUSIEURS savans ont publié leurs recherches sur l'origine des Échecs. Je ne déciderai point de leur conformité avec les *Latrunculi* de l'ancienne Rome. Les Chinois jouent aux échecs; mais leur jeu ne ressemble en rien au nôtre, ni par la marche des pions, ni par la puissance des pièces. Les Arabes ont introduit vraisemblablement ce jeu en Europe, et leurs auteurs en attribuent l'invention aux Indiens. Quoique depuis plusieurs siècles les échecs aient fait l'amusement des plus illustres personnages, les Espagnols et les Anglais semblent s'en être principalement occupés, puisque les premiers traités sont imprimés en ces langues : cependant l'Italie l'emporte sur eux par le nombre des volumes; et les *IV Bücher vom Schach- und Königs-Spiel* du Duc de Brunsvick, publiés sous

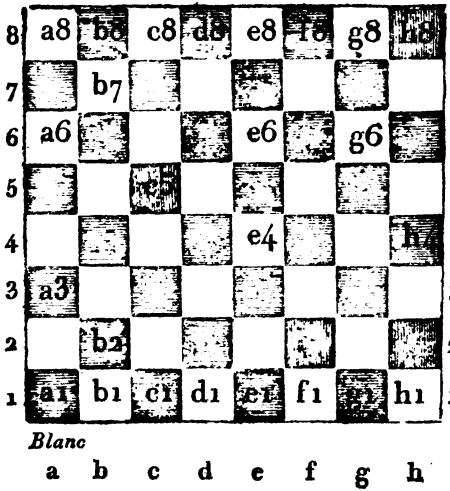
le faux nom de *Gustave Sélénus*, sont ce que l'Allemagne nous offre de plus considérable. La France a possédé, dans tous les tems, d'excellens joueurs; mais ils ont négligé de nous faire part de leurs découvertes; et je crois être le premier de ma nation qui ait mis au jour la Théorie et la vraie Pratique de ce jeu. Cet ouvrage est divisé en deux parties; la première est une réimpression de l'édition de 1749, avec des corrections et observations nouvelles; l'autre renferme une suite de fins de parties utiles et même nécessaires à connaître, ainsi que nombre de débuts nouveaux. Comme j'attribue le succès de mon premier traité aux notes qui accompagnent le texte, et dans lesquelles on a dû puiser des règles générales, j'ai suivi la même méthode dans ce supplément; et je crois avoir perfectionné la théorie d'un jeu que beaucoup d'auteurs célèbres, tels que Leibnitz etc., traitent de science.

lu jeu.

x manières
les compo-
nes perpen-
r à l'autre,
llèles entre

ainsi divisé :
ésignées par
t de gauche
numérotées
, 5, 6, 7, 8.
ffres pour in-
uier et pour
e case à une
a là case qui
a, et à la
ce qui est la
e 4 signifiera
la 6.e case de

n, je désigne-
initiale de son


Noir
8 a8 b8 c8 d8 e8 f8 g8 h8 8
7 b7 7
6 a6 e6 g6 6
5 5
4 e4 h4 4
3 a3 3
2 b2 2
1 a1 b1 c1 d1 e1 f1 g1 h1 1
Blanc
a b c d e f g h

EXPLICATION
des Planches et de la Notation du jeu.

1. On peut diviser l'échiquier de deux manières différentes en huit bandes ou *lignes* parallèles composées chacune de huit cases. J'appellerai *lignes perpendiculaires* celles qui passent d'un joueur à l'autre, et *lignes horizontales* celles qui sont parallèles entre les deux joueurs.

2. La Planche I. représente l'échiquier ainsi divisé: les huit lignes perpendiculaires y sont désignées par les lettres a b c d e f g h, en commençant de gauche à droite, et les lignes horizontales sont numérotées de bas en haut par les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Je me servirai de ces lettres et de ces chiffres pour indiquer la situation des *Pièces* sur l'échiquier et pour noter l'exécution de leur marche d'une case à une autre. Ainsi, par exemple, a 1 désignera la case qui est commune à la ligne perpendiculaire a, et à la ligne horizontale numérotée 1; ou, ce qui est la même chose, la 1.ère case de la ligne a; e 4 signifiera de même la 4.e casé de la ligne e; g 6 la 6.e case de la ligne g, etc. (*Voyez la planche I.*)

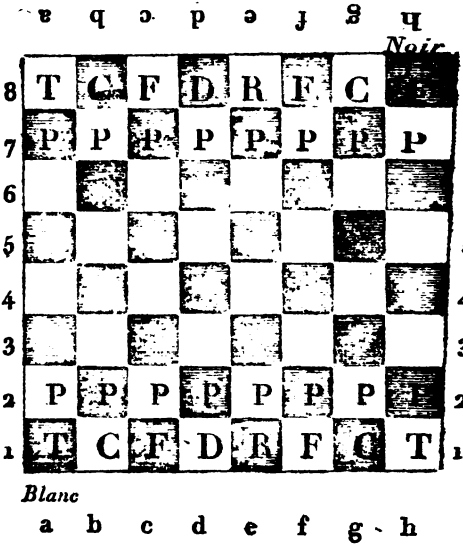
3. Dans les planches et dans la notation, je désignerai chaque Pièce du jeu par la lettre initiale de son nom; ainsi,

R signifiera le Roi,
D la Dame,
T une Tour quelconque,
F un Fou,
C un Cavalier,
P un Pion.

4. Les Pièces blanches seront distinguées dans les Planches par des lettres rouges, et les Pièces noires par des lettres noires.

5. Le jeu de celui qui a les Pièces blanches, se désignera par le *Blanc*, et le jeu de celui qui a les Pièces noires, par le *Noir*. De même pour distinguer les deux jeux dans les notes et éviter les répétitions fastidieuses, on adressera la parole au Blanc en seconde personne, et on parlera du Noir en troisième personne, suivant l'usage adopté dans plusieurs ouvrages sur les échecs; ainsi pour le Blanc on dira, par exemple: *vous jouez votre Roi*; et pour le Noir: *il joue son Roi*, etc.

6. La situation primitive des Pièces avant de commencer une partie, doit toujours être la même que celle qui est figurée dans la Planche II, où l'on voit que les Pièces blanches sont placées sur les huit cases de la ligne horizontale numérotée 1; ensorte que la case a 1 est celle de la Tour de la Dame, la case b 1 celle du Cavalier, c 1 celle du Fou de la Dame, d 1 celle de la Dame, e 1 celle du Roi, f 1 celle du Fou, g 1 celle du Cavalier, et h 1 celle de la Tour du Roi.


Noir
8 T C F D R F C 8
7 P P P P P P P P 7
6 6
5 5
4 4
3 3
2 P P P P P P P P 2
1 T C F D R F C T 1
Blanc
a b c d e f g h

Les Pions blancs occupent les huit cases de la ligne horizontale numérotée 2; ainsi a 2 est la case du Pion de la Tour de la Dame, b 2 celle du Cavalier etc. Les Pièces noires sont de même placées à l'autre extrémité de l'échiquier sur les huit cases de la ligne horizontale numérotée 8, et les Pions noirs sur la ligne numérotée 7: ainsi a 8 est la case de la Tour de la Dame noire, b 8 celle du Cavalier, et ainsi de suite jusqu'à h 8 qui est la case de la Tour du Roi; de même a 7 est la case du Pion de la Tour de la Dame, b 7 celle du Pion du Cavalier etc. *) (*Voyez la planche II.*)

7. Il faut observer que la seule différence qu'il y ait dans la première disposition des Pièces de part et d'autre, c'est que le Blanc doit toujours avoir son Roi à sa droite, tandis que le Noir a constamment le sien à sa gauche; mais toutes les Pièces du jeu étant placées les unes vis-à-vis des autres et se correspondant naturellement, il s'ensuit que les mêmes lettres désignent les lignes où se trouvent les mêmes Pièces de chaque côté, comme on vient de le voir, et qu'il n'y a d'autre différence que l'arrangement primitif des Piéces de gauche à droite pour le Blanc, et de droite à gauche pour le Noir.

*) Pour se familiariser en peu de tems avec cette méthode, on peut dans les commencemens écrire les lettres et les chiffres sur les bords de l'échiquier, comme on le voit dans la Planche II. J'ai vu, en employant ce moyen, des commençans s'y habituer dès la première séance.

Cette méthode est donc fondée sur ce que chaq Pièce a une des huit lignes perpendiculaires de l'éch quier qui lui est propre, et qui est en même ter commune à la Pièce de l'adversaire qui lui corre pond dans le jeu. En effet, l'échiquier doit être co sidéré comme un champ de bataille, dont toutes l *cases* ou postes peuvent être également occupés pa les Pièces des deux joueurs, selon qu'ils se seron plus ou moins avancés l'un et l'autre dans le jeu d l'adversaire. D'après ce principe, la désignation d la case ou du poste à occuper doit être la même pou le Noir comme pour le Blanc.

8. Il s'ensuit de là, comme on le verra plus sensible ment par la manœuvre des pièces sur l'échiquier, que le Noir doit nécessairement compter les cases au re bours du Blanc. Le Blanc, en partant d'une case nu mérotée 1, où est posée sa pièce, va jusqu'à la case numérotée 8, qui est l'extrémité de sa ligne; le Noir, au contraire, partira de la case numérotée 8, où sa Pièce se trouve placée, pour aller du côté du Blanc jusqu'à la case numérotée 1, qui sera également l'extrémité de sa ligne.

9. Tout coup que l'on joue, consistant à mouvoir une Pièce d'une case à une autre, pour noter l'exécution du jeu, je désigne la case d'où part la Pièce que l'on fait agir, et la case où il faut la placer.

10. Les chiffres qui sont en tête de la notation, marquent le nombre des coups.

11. Chaque coup est noté de manière que l'on voit

bord qu'elle est la Pièce que l'on doit jouer; elle t toujours caractérisée par la lettre initiale de son m, lorsque c'est une grande Pièce. (*Voyez* § 3.)

12. Quand la notation du coup n'est précédée d'aucune lettre capitale, c'est toujours un Pion qui doit être joué.

13. La première lettre et le premier chiffre de la notation désignent la case où se trouve la Pièce qu'il faut jouer, et la seconde lettre et le second chiffre séparés par un trait — indiquent la case où cette même Pièce doit être placée. Par exemple, dans la première partie (page 2) 1. e 2 — e 4 signifie que le Blanc, au premier coup, pousse deux pas le Pion de son Roi, de la case e 2 à la case e 4; e 7 — e 5 signifie que le Noir pousse de même le Pion de son Roi, qui est à la case e 7, à la case e 5. 2. F f 1 — c 4, c. à d. le Blanc, au second coup, joue son Fou de la case f 1, où il est, à la case c 4; F f 8 — c 5, veut dire, le Noir joue son Fou de f 8 à c 5 etc.

Ainsi la lettre indique toujours la ligne, et le chiffre la case de la ligne. Cette notation est également simple et précise; elle évite toute erreur de Pièces; elle est encore très-commode pour marquer une situation de Partie que l'on veut continuer ou un coup à conserver.

14. La prise d'une Pièce à l'adversaire, qui se trouvait à la case que l'on vient d'occuper, est désignée à la fin du coup par deux points :, et l'échec que l'on fait sur le coup au Roi adverse, se marque toujours par une croix †.

15. Lorsqu'un Pion arrive à Dame, c. à d. est p
venu à la dernière case de sa ligne, il devient Dame
toute autre Pièce, au choix du joueur à qui le Pi
appartient; dans ce cas, il se trouve encore dans
notation du coup une lettre qui fait voir ce que
Pion est devenu; savoir, un D, si l'on en fait u
Dame; un C, si l'on a choisi un Cavalier, e
(*Voyez page* 9, *le* 38e *et* 45e *coup*).

16. Le mouvement du Roi, quand il roque, est e
primé par R roq. et la désignation de la case où
doit se placer; comme ce mouvement du Roi suppo
toujours celui d'une Tour, on transportera à côté d
lui, suivant l'usage, celle des deux Tours vers l
quelle il roque. Ainsi, par exemple, page 2 au 6
coup du Noir, R roq. — g 8, la Tour h 8 doit auss
se placer du même coup à f 8; et, page 32, au 11
coup du Blanc, R roq. — c 1, la Tour a 1 doit d
même aller à d 1.

17. Les Notes ou Remarques sont indiquées par des
lettres italiques entre deux parenthèses, après la no-
tation des coups auxquels elles se rapportent.

18. L'astérique * désigne un Renvoi ou une autre
manière de jouer sur le même coup où il se trouve
placé.

19. Les premiers coups d'une Variante ou d'un Ren-
voi sont marqués par des guillemets « lorsqu'ils sont
les mêmes que dans la partie principale.

TABLE.

Avertissement de l'Éditeur . . . . . page iii
Préface de l'Auteur vii
Explication des Planches et de la Notation du jeu ix
PREMIÈRE PARTIE 2
Premier Renvoi 8
Second Renvoi 9
Première Variante 10
Premier Renvoi 13
Supplément au premier Renvoi . . 14
Second Renvoi 15
Troisième Renvoi . . . . . ib.
Quatrième Renvoi 16
Cinquième Renvoi 17
Seconde Variante 18
Troisième Variante 20
Renvoi 23
Quatrième Variante 24
Renvoi 26
SECONDE PARTIE 27
Premier Renvoi 32
Second Renvoi 33
Troisième Renvoi . . . . . ib.

GAMBIT DE LA DAME, *ou* Gambit d'Alep.

Premier Renvoi 1c
Second Renvoi 1c
Troisième Renvoi 1c
Quatrième Renvoi 1c
Cinquième Renvoi il
Sixième Renvoi 1c

FINS DE PARTIES.

1. Mat de la Tour et du Fou contre la Tour. 11c
Premier Renvoi 11:
Second Renvoi . . . . . ib
Troisième Renvoi 11:

2. Manière de réduire le Noir à la situation donnée dans la Fin de Partie précédente 114
Renvoi 116

3. Mat du Fou et du Cavalier 117
Renvoi 119

4. Partie gagnée d'une Tour et un Pion contre un Fou 120
Même Partie remise, si celui qui a le Pion, joue mal 121

5. Mat de la Tour contre le Roi seul . . . 123

6. Partie gagnée d'une Dame contre une Tour et un Pion 124
Premier Renvoi 127
Second Renvoi . . . . . ib.

7. Mat de la Dame contre une Tour . . . 128

8. Partie remise d'une Dame contre une Tour et un Pion 130

9. Partie remise d'une Tour et un Pion contre une Tour . . . . . ib.

Même partie perdue, si celui qui n'a que la Tour, joue mal 131

10. Partie remise d'une Dame et un Pion contre une Dame 134

11. Partie gagnée d'une Dame contre un Pion près de Dame 135

12. Partie remise d'une Dame contre un Pion près de Dame 136

13. Autre remise de la même partie . . . ib.

14. Partie remise d'un Pion seul 137
Renvoi 138

15. Partie remise d'un Cavalier éloigné de son Roi contre un Pion près de Dame . . ib.

26. Partie remise ou gagnée de deux Pions contre un 13

Premier Renvoi 14

Second Renvoi 14

27. Partie remise de deux Pions séparé contre deux Pions unis 14

Observations sur les Fins de Parties . . 14

Règles du jeu 14

ANALYSE

DU

JEU DES ÉCHECS.

PREMIÈRE PARTIE.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	F f 1 — c 4	F f 8 — c 5
3.	c 2 — c 3	C g 8 — f 6
4.	d 2 — d 4 (*a*)	e 5 — d 4 :
5.	c 3 — d 4 : (*b*)	F c 5 — b 6 (*c*)
6.	C b 1 — c 3	R roq. g 8
7.	C g 1 — e 2 (*d*)	c 7 — c 6
8.	F c 4 — d 3 (*e*)	d 7 — d 5
9.	e 4 — e 5	C f 6 — e 8
10.	F c 1 — e 3	f 7 — f 6 (*f*)
11.	D d 1 — d 2 (*g*)	f 6 — e 5 : (*h*)

NOTES.

(*a*) Vous poussez ce pion 2 pas, tant pour masquer la direction du fou adverse sur le pion du fou de votre Roi, que pour établir vos pions au centre du jeu. Ce qui est d'une grande importance.

(*b*) Lorsque vous avez deux pions de front, comme dans la situation présente, il faut les y maintenir, sans avancer aucun des deux, jusqu'à ce que l'adversaire vous propose l'échange d'un pion contre un des vôtres; ce que vous éviterez alors en poussant le pion attaqué.

(*e*) Ce fou, au lieu de se retirer, peut donner échec; dans ce cas vous devez couvrir du fou, et s'il le prend, vous reprendrez du cav. en soutenant le pion de votre Roi. (*Voyez la troisième Variante.*)

(*Dans cette partie l'auteur a cru qu'il pouvait ne pas faire toujours jouer le coup juste, pour avoir l'occasion de donner de fréquens exemples de la manière de bien jouer les pions*).

(*d*) Si vous jouiez le cav. à la case f 3, il empêcherait la marche du pion de votre fou; le noir pourrait, sur ce coup, prendre C f 6 — e 4: et pousser ensuite d 7 — d 5; ce qui romprait votre centre.

(*e*) Vous retirez ce fou, parce qu'en jouant le coup suivant d 7 — d 5, il vous forcerait d'échanger le pion de votre Roi contre le sien, ce qui romprait vos pions du centre.

(*f*) Il joue ce pion pour faire une ouverture à sa tour. Ce qui lui réussira, soit que vous preniez ou que vous le laissiez prendre.

(*g*) Vous ne devez pas prendre le pion qui vous est offert, parce qu'alors le pion de votre Roi perdrait sa ligne; au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de la Dame que vous soutiendrez ensuite par celui du fou du Roi. Ces deux pions liés ensemble doivent vous procurer le gain de la partie.

(*h*) Il prend le pion pour suivre son projet d'ouvrir la ligne de sa tour.

	Blanc.	*Noir.*
12.	d 4 — e 5 ;	F c 8 — e 6 (*i*) *
13.	C e 2 — f 4 (*k*)	D d 8 — e 7
14.	F e 3 — b 6 ; (*l*)	a 7 — b 6 ;
15.	R roq. — g 1 (*m*)	C b 8 — d 7
16.	C f 4 — e 6 ;	D e 7 — e 6 ;
17.	f 2 — f 4	C e 8 — c 7
18.	T a 1 — e 1	g 7 — g 6 (*n*)
19.	h 2 — h 3 (*o*)	d 5 — d 4
20.	C c 3 — e 4	h 7 — h 6 (*p*)
21.	b 2 — b 3	b 6 — b 5
22.	g 2 — g 4	C c 7 — d 5
23.	C e 4 — g 3 (*q*)	C d 5 — e 3 (*r*)
24.	T e 1 — e 3 ;	d 4 — e 3 ;

(*i*) Il joue ce fou afin de pouvoir avancer ensuite le pion du fou de sa Dame.

Vous pourriez prendre le fou de son Roi avec celui de votre Dame, ce qui l'obligerait à doubler un pion ; mais cela mettrait en jeu la tour de sa Dame. D'ailleurs, un pion doublé, lorsqu'il est lié avec d'autres pions, n'est point un désavantage, surtout lorsqu'il se rapproche du centre. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*k*) Le pion de votre Roi, n'étant point encore en danger, votre cavalier attaque son fou pour le forcer à se retirer, ou le prendre.

(*l*) Il est toujours dangereux de laisser le fou du Roi adverse battre sur la ligne du pion du fou de votre Roi; et lorsque le pion de votre Dame ne peut pas masquer cette direction, il faut lui opposer votre fou de la couleur du sien, et le prendre, pour toute autre pièce dès que l'occasion s'en présente.

(*m*) Vous roquez de ce côté, pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre Roi, que vous avancerez deux pas, aussitôt que celui de votre Roi sera attaqué.

(*n*) Il pousse ce pion pour vous empêcher d'avancer celui du fou de votre Roi sur sa Dame; ce qui vous donnerait deux pions de front sur son terrain.

(*o*) Vous jouez ce pion, afin de pouvoir avancer ensuite celui du cavalier de votre Roi.

(*p*) Il pousse ce pion pour empêcher votre cavalier d'entrer dans son jeu, et de faire déplacer sa Dame, ce qui donnerait, dès l'instant même, un champ libre à vos pions.

(*q*) Vous jouez le cavalier afin de pousser ensuite le pion du fou de votre Roi qui se trouve soutenu par trois pièces.

(*r*) Il joue ce coup pour couper la communication entre vos pièces et rompre vos pions, ce qu'il ferait infailliblement en avançant le pion du cavalier de son Roi; mais vous prévenez son dessein en faisant le sacrifice de votre tour.

	Blanc.	*Noir.*
25.	D d 2 — e 3 :	T a 8 — a 2 :
26.	T f 1 — e 1 (*s*)	D e 6 — b 3 :
27.	D e 3 — e 4	D b 3 — e 6 (*t*)
28.	f 4 — f 5	g 6 — f 5 :
29.	g 4 — f 5 :	D e 6 — d 5 (*u*)
30.	D e 4 — d 5 : †	c 6 — d 5 :
31.	F d 3 — b 5 :	C d 7 — b 6
32.	f 5 — f 6 (*v*)	T a 2 — b 2
33.	F b 5 — d 3	R g 8 — f 7
34.	F d 3 — f 5 (*x*)	C b 6 — c 4
35.	C g 3 — h 5	T f 8 — g 8 †
36.	F f 5 — g 4	C c 4 — d 2
37.	e 5 — e 6 † *	R f 7 — g 6 (*y*)
38.	f 6 — f 7	T g 8 — f 8
39.	C h 5 — f 4 †	R g 6 — g 7
40.	F g 4 — h 5 (*z*)	

(*s*) Vous jouez cette tour pour soutenir le pion de votre Roi qui resterait en prise, lorsque vous pousserez celui du fou du Roi.

(*t*) La Dame noire revient à cette case, pour parer le mat qui se prépare.

(*u*) Il offre l'échange de la Dame, pour éviter le mat dont il est menacé par le fou et la Dame.

(*v*) Lorsque, dans une fin de partie, vous avez un fou, il faut avoir soin de placer vos pions sur les cases de la couleur opposée à celle de ce fou, qui empêche les pièces de l'adversaire de se porter entre vos pions. C'est une règle générale, lorsque l'on attaque et que l'on a des pions passés. Lorsqu'on est sur la défensive, c'est le contraire; il faut alors placer les pions sur la couleur du fou.

(*x*) Voici un exemple de la règle précédente. Si votre fou était noir, le Roi adverse pourrait se placer entre vos deux pions.

(*y*) *Voyez le second renvoi.*

(*z*) Quoiqu'il joue, vous poussez le pion à Dame, et vous gagnez la partie.

Premier Renvoi.

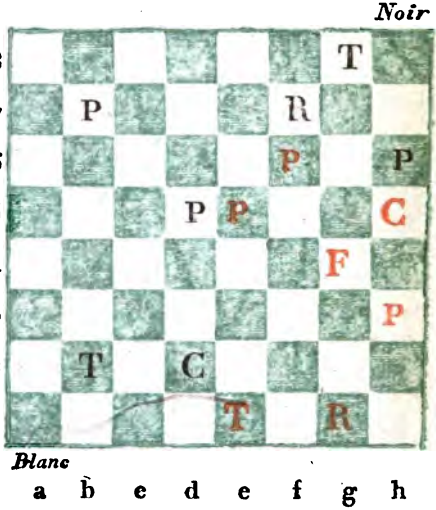
	Blanc.	*Noir.*
12.	- - - - - -	F b 6 — e 3 :
13.	D d 2 — e 3 :	F c 8 — e 6
14.	C e 2 — f 4	D d 8 — e 7
15.	C f 4 — e 6 :	D e 7 — e 6 :
16.	R roq. — g 1	C b 8 — d 7
17.	f 2 — f 4	g 7 — g 6
18.	h 2 — h 3	C e 8 — g 7
19.	g 2 — g 4	c 6 — c 5
20.	C c 3 — c 2	d 5 — d 4
21.	D e 3 — d 2	C d 7 — b 6
22.	C e 2 — g 3	C b 6 — d 5
23.	T a 1 — e 1	C d 5 — e 3
24.	T e 1 — e 3 :	d 4 — e 3 :
25.	D d 2 — e 3 :	D e 6 — a 2 :
26.	f 4 — f 5	D a 2 — b 2 :
27.	f 5 — f 6	C g 7 — e 8
28.	g 4 — g 5	D b 2 — d 4
29.	D e 3 — d 4 :	c 5 — d 4 :
30.	e 5 — e 6	C e 8 — d 6
31.	C g 3 — e 4	C d 6 — f 5
32.	T f 1 — f 5 :	g 6 — f 5 :
33.	C e 4 — d 6	f 5 — f 4 (*a*)

(*a*) Quelque autre coup qu'il joue, il perd inévitablement la partie.

Premier Renvoi, au 12.e coup du Noir.

Noir

Second Renvoi,
au 37.e coup du Blanc.



	Blanc.	*Noir.*
34.	e 6 — e 7	T f 8 — b 8
35.	F d 3 — c 4 †	R g 8 — h 8
36.	C d 6 — f 7 †	R h 8 — g 8
37.	C f 7 — d 8 †	R g 8 — h 8
38.	e 7 — e 8 D †	Mat.

Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
37.	e 5 — e 6 †	R f 7 — f 8
38.	T e 1 — a 1	T b 2 — b 1 †
39.	T a 1 — b 1 ;	C d 2 — b 1 ;
40.	R g 1 — h 2	C b 1 — c 3
41.	C h 5 — f 4	C c 3 — e 4
42.	C f 4 — d 5	T g 8 — g 5
43.	e 6 — e 7 †	R f 8 — f 7
44.	F g 4 — e 6 †	R f 7 — e 6 ;
45.	e 7 — e 8 D †	Perdu.

Première Variante.

	Blanc.	*Noir.*
„1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
„2.	F f 1 — c 4 (*a*)	F f 8 — c 5 (*b*)
3.	c 2 — c 3	D d 8 — e 7 (*c*) *
4.	C g 1 — f 3 (*d*) *	C g 8 — f 6 (*e*) *
5.	D d 1 — e 2	d 7 — d 6 (*f*) *
6.	d 2 — d 3 (*g*) *	c 7 — c 6 (*h*)
7.	h 2 — h 3	h 7 — h 6 (*i*)
8.	F c 1 — e 3 (*k*)	F c 5 — e 3 : (*l*)

(*a*) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre Roi au commencement de la partie. Dans ce poste il bat sur le pion du fou du Roi adverse, et c'est sur ce pion que se forment en général les premières attaques.

(*b*) Sur ce coup, le noir peut jouer C g 8 — f 6. (*Voyez la seconde Variante*).

(*c*) Il joue ce coup pour vous empêcher d'établir deux pions de front au centre. Il a encore trois autres manières de jouer : C b 8 — c 6, (*voyez le premier Renvoi*); C g 8 — f 6, (*voyez la troisième Variante*); et D d 8 — f 6, (*voyez la quatrième Variante*).

(*d*) En jouant ce cavalier à la seconde case de votre Roi, vous perdriez la partie. (*Voyez le second Renvoi*).

(*e*) **Il aurait mal joué, s'il eût pris le pion du fou de votre Roi.** (*Voyez le troisième Renvoi*).

(*f*) **En attaquant le pion du fou de votre Roi avec son cavalier, il vous donnerait le tems d'établir vos pions au centre.** (*Voyez le quatrième Renvoi*).

(*g*) **Vous auriez pu pousser ce pion deux pas, et occuper le centre pour un moment; mais vous n'auriez jamais pu conserver cette position.** (*Voyez le cinquième Renvoi*).

(*h*) **Il aurait pu jouer F c 8 — g 4, et alors vous auriez dû jouer h 2 — h 3, pour déloger son fou ou le forcer à faire pièce pour pièce. En général, il ne faut jamais laisser gêner vos pièces par la direction des fous, lorsque vous pouvez l'empêcher.**

(*i*) **Ces pions ont été joués, de part et d'autre, pour empêcher les fous de venir gêner les cavaliers.**

(*k*) **Lorsque le pion de votre Dame ne peut pas masquer la direction du fou du Roi adverse sur le pion du fou de votre Roi, vous devez conserver le fou de votre Dame, pour le poster à la troisième case de votre Roi : cette pièce est la seule que vous puissiez opposer avec succès au fou du Roi adverse.**

(*l*) **S'il eût retiré son fou, au lieu de prendre le vôtre, il aurait perdu un tems. Lorsqu'il s'agit d'échanger des pièces, il faut toujours prendre le premier, à moins qu'il n'y ait pour vous un avantage de laisser d'abord prendre l'adversaire; comme si vous vouliez dédoubler un pion, ou le faire changer de ligne, etc.**

	Blanc.	
9.	D e 2 — e 3 ;	F c
10.	F c 4 — e 6 ;	D d
11.	C b 1 — d 2	C b
12.	R roq. — g 1	R t

(*m*) Vous voyez ici l'utilité d
poussé au septième coup; car,
rait à présent jouer C f 6 — g 4,
Dame, et ensuite pousser deux
de son Roi, pour le mettre en ac
tems sont précieux à saisir, surto
où l'adversaire vous a forcé de s
devant vos pions.

(*n*) Cette partie est égale; le
l'avantage du trait. Celui des deux
ra le premier mettre en action le p
Roi, en le poussant deux pas, aur
position.

» pour vous empêcher de
ui masquerait l'attaque de

urs avantageux de pousser
ne faut pas le faire sans de

ce pion deux pas, il aurait
ur son cavalier, selon la règle
jours le pion attaqué.
quer la direction de votre fou
pposé celui de sa Dame.
endre avec son pion, et ce ne

du côté de sa Dame, il vous
ge de la position.
pas pris ce pion, il aurait en-
votre fou qu'il aurait déposté;
lité le moyen d'attaquer, avec
e votre Roi.
osition, vous devez chercher à
u fou de votre Roi, contre celui
lors l'avantage sera de votre côté.

	Blanc.	*Noir.*
9.	D e 2 — e 3 :	F c 8 — e 6
10.	F c 4 — e 6 :	D e 7 — e 6 : (*m*)
11.	C b 1 — d 2	C b 8 — d 7
12.	R roq. — g 1	R roq. — g 8 (*n*)

(*m*) Vous voyez ici l'utilité du pion de la tour poussé au septième coup; car, sans cela, il pourrait à présent jouer C f 6 — g 4, en attaquant votre Dame, et ensuite pousser deux pas le pion du fou de son Roi, pour le mettre en action. Ces sortes de tems sont précieux à saisir, surtout dans les parties où l'adversaire vous a forcé de sortir vos cavaliers devant vos pions.

(*n*) Cette partie est égale; le blanc a conservé l'avantage du trait. Celui des deux joueurs qui pourra le premier mettre en action le pion du fou de son Roi, en le poussant deux pas, aura l'avantage de la position.

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
3.	c 2 — c 3	C b 8 — c 6 (*a*)
4.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 : (*b*)
5.	F c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 7 : (*c*)
6.	D d 1 — h 5 †	g 7 — g 6
7.	D h 5 — c 5 : (*d*)	

(*a*) Il joue ce cavalier, pour vous empêcher de pousser d 2 — d 4. Si, au lieu de ce coup, il jouait c 7 — c 6, vous pourriez également jouer d 2 — d 4 au coup suivant.

(*b*) Il aurait pu parer ce coup, en retirant son fou à la case b 6. (*Voyez le Supplément à ce Renvoi*).

(*c*) S'il ne prenait pas votre fou, vous prendriez le cavalier de son Roi, et vous joueriez ensuite b 2 — b 4, en attaquant son fou, puis vous pousseriez sur le cavalier de sa Dame, pour reprendre ensuite le pion avec celui du fou de votre Dame.

(*d*) Dans cette position le blanc a trés-beau jeu.

Quatrième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
5.	D d 1 — e 2	C f 6 — g 4
6.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 :
7.	c 3 — d 4 :	F c 5 — b 4 †
8.	C b 1 — c 3 (*a*)	C g 4 — f 6 (*b*)
9.	F c 4 — d 3	R roq. — g 8
10.	R roq. — g 1 (*c*)	d 7 — d 6
11.	h 2 — h 3	h 7 — h 6
12.	F c 1 — d 2 (*d*)	

(*a*) S'il prenait ce cavalier avec son fou, votre jeu en serait meilleur, parce que ce coup porterait vos pions au centre.

(*b*) Vous pourriez ici avancer le pion de votre Roi un pas, ce qui vous ferait gagner deux tems; mais une fois ce pion avancé, il pourrait proposer d'échanger deux fois de pion, en poussant un pas le pion de sa Dame, ainsi que celui du fou de son Roi, et alors votre pion resterait isolé. Il vaut mieux laisser vos deux pions de front, pour éviter d'ouvrir le jeu.

(*c*) Il roque pour attaquer ensuite le pion de votre Roi avec sa tour. Vous devez donc aussi roquer de votre côté, afin de pouvoir, en cas d'attaque, soutenir ce pion avec votre tour.

(*d*) L'avantage est évidemment de votre côté, puisque vous avez trois coups de plus et vos pions plus avancés que ceux de l'adversaire. Vous devez seulement faire ensorte de dégager le plutôt possible le pion du fou de votre Roi; ce coup décidera entièrement la partie en votre faveur.

Cinquième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
6.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 :
7.	c 3 — d 4 :	F c 5 — b 4 †
8.	F c 1 — d 2	F b 4 — d 2 : †
9.	C b 1 — d 2 : (*a*)	d 6 — d 5

(*a*) Cette partie est absolument égale; vos pions se trouvent rompus. On peut cependant risquer ces sortes de débuts avec un joueur à qui on fait avantage.

	Blanc.	*Noir.*
16.	g 2 — g 4	g 7 — g 5
17.	T f 1 — f 2	D c 8 — d 7
18.	T a 1 — f 1	R g 8 — g 7 (*i*)

(*i*) Dans cette position, le blanc doit s'occuper de faire pousser un pas le pion du Roi noir, afin de pouvoir placer à la quatrième case du fou du Roi adverse, un cavalier soutenu par deux pions; ce qui déciderait la partie en faveur du blanc. Le noir doit donc chercher le moyen de doubler ses tours en opposition et de mettre en action le pion du fou de sa Dame, en le poussant deux pas.

Troisième Variante.

	Blanc.	*Noir.*
« 1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
« 2.	F f 1 — c 4	F f 8 — c 5
« 3.	c 2 — c 3	C g 8 — f 6
« 4.	d 2 — d 4 (*a*)	e 5 — d 4 :
5.	c 3 — d 4 : (*b*)	F c 5 — b 4 † (*c*)
6.	F c 1 — d 2	F b 4 — d 2 : †
7.	C b 1 — d 2 :	d 7 — d 5 (*d*)
8.	e 4 — d 5 :	C f 6 — d 5 :
9.	D d 1 — b 3 (*e*)	c 7 — c 6
10.	C g 1 — e 2	R roq. — g 8
11.	R roq. — g 1	C d 5 — b 6 (*f*)
12.	F c 4 — d 3	F c 8 — e 6
13.	D b 3 — c 2	g 7 — g 6
14.	f 2 — f 4 (*g*)	f 7 — f 5 (*h*)

(*a*) Vous pourriez ne pousser ce pion qu'un pas; mais alors votre position serait la même que dans la seconde Variante.

(*b*) Au lieu de prendre, vous pourriez jouer e 4 — e 5; ce qui serait un très-bon coup contre un joueur à qui vous feriez avantage. (*Voyez le Renvoi sur ce coup*).

(*c*) La première partie prouve qu'en retirant ce fou a la case b 6, on donne à l'adversaire la liberté d'établir ses pions au centre.

(*d*) S'il n'eût pas joué ce coup, il vous aurait donné le tems d'occuper le centre avec vos pions. L'avantage qui en résulte, est suffisamment prouvé dans la première partie et les Variantes qui précèdent.

(*e*) Vous pourriez jouer D c 2 — e 2 †; mais ce coup lui donnerait le moyen de sortir le fou de sa Dame; d'ailleurs il faut toujours éviter de placer sa Dame sur la même ligne que son Roi, lorsque cette ligne est ouverte et dégarnie de pions.

(*f*) Il joue ce cavalier, afin de pouvoir sortir le fou de sa Dame, ou pour se défaire du fou de votre Roi.

(*g*) Vous poussez ce pion, pour rompre ceux qui couvrent son Roi.

(*h*) Le pion du fou de son Roi étant poussé deux pas, vous devez chercher à poster un de vos cavaliers à la case e 5; dans ce poste, il ne peut être délogé, qu'il ne soit pris par une autre pièce, et alors vous réunissez vos pions au centre.

Quatrième Variante.

	Blanc.	*Noir.*
« 1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
« 2.	F f 1 — c 4	F f 8 — c 5
3.	c 2 — c 3	D d 8 — f 6 (*a*) *
4.	C g 1 — f 3 (*b*)	C b 8 — c 6 (*c*)
5.	b 2 — b 4 (*d*)	F c 5 — b 6
6.	a 2 — a 4	a 7 — a 6 (*e*)
7.	d 2 — d 3	d 7 — d 6
8.	h 2 — h 3	h 7 — h 6
9.	D d 1 — e 2	F c 8 — e 6 (*f*)
10.	C b 1 — a 3	C g 8 — e 6
11.	F c 4 — e 6 :	D f 6 — e 6 : (*g*)
12.	C a 3 — c 4	R roq. — g 8 (*h*)
13.	C c 4 — b 6 :	c 7 — b 6 :
14.	F c 1 — e 3	C e 7 — c 8
15.	R roq. — g 1	f 7 — f 5
16.	e 4 — f 5 : (*i*)	D e 6 — f 5 : (*k*)

(*a*) Au lieu de ce coup, il pourrait jouer D d 8 — h 4. (*Voyez le Renvoi*).

(*b*) Il vous force à sortir ce cavalier devant votre pion, qu'il faudra tâcher de mettre en action, après les premiers coups. Vous auriez pu parer son coup avec votre Dame; mais vous préférez de la laisser à sa case, afin de pouvoir pousser en force le pion de la Dame sur le fou de son Roi.

(*c*) Il

(*c*) Il joue ce cavalier, pour vous empêcher de jouer d 2 — d 4; ce qui masquerait l'attaque de son fou.

(*d*) Il n'est pas toujours avantageux de pousser les pions des ailes, et il ne faut pas le faire sans de bonnes raisons.

(*e*) S'il avait poussé ce pion deux pas, il aurait fallu pousser le vôtre sur son cavalier, selon la règle générale, d'avancer toujours le pion attaqué.

(*f*) Ne pouvant masquer la direction de votre fou avec ses pions, il lui oppose celui de sa Dame.

(*g*) Il pourrait reprendre avec son pion, et ce ne serait point mal joué.

(*h*) S'il avait roqué du côté de sa Dame, il vous aurait donné l'avantage de la position.

(*i*) Si vous n'aviez pas pris ce pion, il aurait encore avancé un pas sur votre fou qu'il aurait déposté; ce qui lui aurait facilité le moyen d'attaquer, avec ses pions, le côté de votre Roi.

(*k*) Dans cette position, vous devez chercher à échanger le pion du fou de votre Roi, contre celui du Roi adverse, et alors l'avantage sera de votre côté.

Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
3.	c 2 — c 3	D d 8 — h 4
4.	D d 1 — e 2	C g 8 — f 6
5.	d 2 — d 3	C f 6 — g 4
6.	g 2 — g 3 (*a*)	D h 4 — f 6 (*b*)
7.	C g 1 — h 3 (*c*)	d 7 — d 6
8.	f 2 — f 3	C g 4 — e 3 (*d*)
9.	F c 1 — e 3 :	F c 5 — e 3 :
10.	D e 2 — e 3 :	F c 8 — h 3 :
11.	C b 1 — d 2	C b 8 — d 7 (*e*)

(*a*) Vous pourriez sur ce coup jouer C g 1 — f 3.

(*b*) Si, au lieu de retirer sa Dame, il avait pris le pion du fou de votre Roi, en donnant échec, vous auriez pris son fou avec votre Dame, et vous auriez gagné une pièce.

(*c*) Quoique cette case ne soit pas la meilleure pour sortir les cavaliers, ce coup devient néanmoins nécessaire dans cette position.

(*d*) S'il avait retiré ce cavalier, vous auriez joué C h 3 — f 2, et le coup suivant F c 1 — e 3, pour vous défaire du fou de son Roi.

(*e*) Il est évident que le blanc a plusieurs coups sur le noir; la raison est que le noir a sorti sa Dame trop tôt, et que dans la situation présente, elle n'occupe pas encore la case où elle devrait être.

SECONDE PARTIE.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	F f 1 — c 4	c 7 — c 6
3.	d 2 — d 4 (*a*)	e 5 — d 4 : (*b*) *
4.	D d 1 — d 4 :	d 7 — d 6
5.	f 2 — f 4	F c 8 — e 6 (*c*)
6.	F c 4 — d 3	d 6 — d 5
7.	e 4 — e 5	c 6 — c 5

(*a*) Vous devez pousser ce pion 2 pas, pour l'empêcher de porter ses pions au centre, ce qu'il ferait en jouant d 7 — d 5, en attaquant votre fou; et par ce coup il gagnerait sur vous l'avantage du trait.

(*b*) Si, au lieu de prendre, il jouait d 7 — d 5, cela changerait totalement la partie. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*c*) Il joue ce fou pour deux raisons: la première, pour pouvoir pousser le pion de sa Dame, et par-là faire place au fou de son Roi; la seconde, pour l'opposer au fou de votre Roi, et s'en défaire dans l'occasion, selon la règle déjà prescrite dans la première partie.

	Blanc.	*Noir.*
20.	C b 1 — a 3	R roq. — c 8 (*k*)
21.	F d 3 — a 6 †	R c 8 — c 7
22.	C a 3 — c 2 (*l*)	T d 8 — a 8
23.	F a 6 — b 5	D d 7 — d 8 (*m*)
24.	b 2 — b 4	D d 8 — f 8
25.	b 4 — c 5 :	b 6 — c 5 :
26.	C f 3 — d 2 (*n*)	c 5 — c 4 (*o*)
27.	C d 2 — f 3	f 7 — f 6 (*p*) *
28.	F e 3 — b 6 †	R c 7 — b 7
29.	F b 5 — c 6 : †	R b 7 — c 6 :
30.	C f 3 — d 4 †	R c 6 — d 7 (*q*)
31.	f 4 — f 5	F e 6 — g 8
32.	e 5 — e 6 †	R d 7 — e 8
33.	C d 4 — b 5	F e 7 — d 6
34.	D g 1 — d 4 (*r*)	Perdu.

(*k*) Il roque de ce côté pour éviter l'attaque de vos pions sur son Roi, ayant moins à craindre du côté où ils sont moins avancés.

(*l*) Si vous lui eussiez donné échec avec le cavalier, vous auriez embarrassé votre fou et perdu plusieurs tems. Il vaut donc mieux retrograder.

(*m*) Il joue sa Dame pour la porter ensuite à la case f 8, et mieux soutenir le pion du fou de sa Dame.

(*n*) Vous jouez ce cavalier, pour suivre votre attaque sur son pion, dont dépend toute la partie.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, et pour empêcher le cavalier de votre Roi de se porter à la case b 3. Comme ce coup peut se jouer différemment, *voyez le troisième Renvoi.*

(*p*) Vos cavaliers ayant une libre entrée dans son jeu, il perd nécessairement la partie, quelque autre pièce qu'il puisse jouer.

(*q*) S'il prend avec son Roi le fou de votre Dame, il perd sa Dame par un échec à la découverte; et s'il retire son Roi ailleurs, il perd le fou de sa Dame.

(*r*) Votre Dame prend ensuite le pion de la sienne, entre dans son jeu, met toutes ses pièces en prise et gagne la partie.

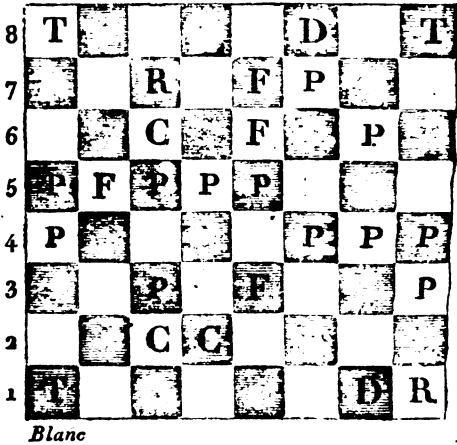
Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
3.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
4.	e 4 — d 5 :	c 6 — d 5 :
5.	F c 4 — b 5 †	F c 8 — d 7
6.	F b 5 — d 7 : †	C b 8 — d 7 :
7.	d 4 — e 5 :	C d 7 — e 5 :
8.	D d 1 — e 2	D d 8 — e 7
9.	C b 1 — c 3	R roq. — c 8
10.	F c 1 — f 4	C e 5 — c 6
11.	R roq. — c 1	D e 7 — e 2 :
12.	C g 1 — e 2 :	d 5 — d 4
13.	C c 3 — e 4	f 7 — f 6
14.	h 2 — h 4	h 7 — h 5
15.	T h 1 — h 3	C g 8 — h 6
16.	F f 4 — h 6 :	T h 8 — h 6 :
17.	T h 3 — d 3	T d 8 — e 8
18.	C e 2 — d 4 :	C c 6 — b 4
19.	T d 3 — e 3	C b 4 — a 2 : †
20.	R c 1 — b 1	C a 2 — b 4
21.	C e 4 — d 6 †	Perdu.

Troisième Renvoi,

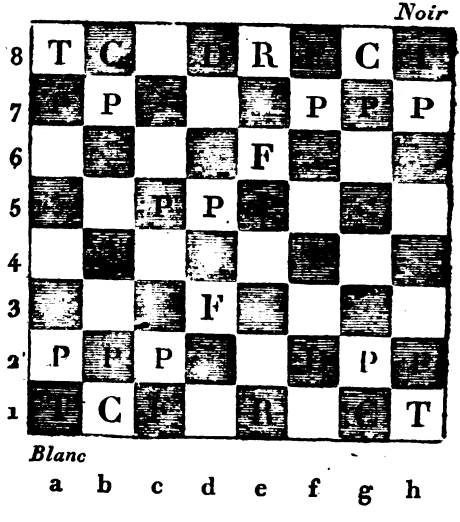
au 26.e coup du Noir.

Noir



Second Renvoi,

au 8.e coup du Noir.



Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
8.	D d 4 — f 2	c 5 — c 4
9.	F d 3 — e 2	d 5 — d 4
10.	c 2 — c 3	d 4 — d 3
11.	F e 2 — f 3	F e 6 — d 5
12.	b 2 — b 3	b 7 — b 5
13.	a 2 — a 4	c 4 — b 3 :
14.	a 4 — b 5 :	F d 5 — f 3 :
15.	C g 1 — f 3 :	C b 8 — d 7
16.	F c 1 — e 3	T a 8 — b 8
17.	c 3 — c 4	C d 7 — b 6
18.	C b 1 — d 2	F f 8 — b 4
19.	R roq. — g 1 (*a*)	

Troisième Renvoi.

26.	C f 3 — d 2	f 7 — f 6
27.	C d 2 — b 3	c 5 — c 4
28	F e 3 — b 6 †	R c 7 — b 7
29.	C b 3 — c 5 †	F e 7 — c 5 :
30.	F b 6 — c 5 :	D f 8 — c 8
31.	T a 1 — b 1	R b 7 — c 7
32.	F c 5 — d 6 †	R c 7 — d 8
33.	D g 1 — b 6 †	Perdu.

(*a*) Dans cette position vous devez gagner la partie, parce que vos pions à droite sont soutenus, et que ceux de l'adversaire, étant séparés, doivent être perdus.

Variante.

	Blanc.	*Noir.*
« 1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
« 2.	F f 1 — c 4	c 7 — c 6 (*a*)
« 3.	d 2 — d 4	e 5 — d 4 : (*b*) *
« 4.	D d 1 — d 4 :	d 7 — d 6 (*c*)
« 5.	f 2 — f 4	F c 8 — e 6 (*d*)
6.	F c 4 — e 6 :	f 7 — e 6 :
7.	c 2 — c 4	d 6 — d 5 (*e*) *
8.	c 4 — d 5 :	e 6 — d 5 : (*f*)
9.	e 4 — e 5	c 6 — c 5
10.	D d 4 — f 2 (*g*)	C b 8 — c 6
11.	C g 1 — f 3	d 5 — d 4 (*h*) *
12.	R roq. — g 1	D d 8 — d 5
13.	T f 1 — d 1 (*i*)	R roq. — c 8 (*k*)
14.	h 2 — h 3	C g 8 — h 6
15.	C b 1 — a 3	F f 8 — e 7
16.	F c 1 — b 2 (*l*)	

(*a*) Il se prépare à jouer d 7 — d 5, pour masquer la direction du fou de votre Roi, occuper le centre avec ses pions, et regagner sur vous l'avantage du trait.

(*b*) Il aurait pu, en suivant son projet, jouer d 7 — d 5. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*c*) S'il avait joué C g 8 — f 6, vous deviez attaquer son cavalier, en jouant e 4 — e 5, et par ce coup, vous auriez gagné plusieurs traits.

(*d*) Ne pouvant masquer la direction du fou de votre Roi avec le pion de sa Dame, il lui oppose le fou de sa Dame. Si, au lieu de ce coup, il eût joué f 7 — f 5, vous auriez dû avancer le pion de votre Roi.

(*e*) Il joue ce coup pour rompre vos pions du centre, ou pour s'y établir lui-même en force du côté de sa Dame. Il aurait mal joué, en poussant sur votre Dame le pion du fou de la sienne. (*Voyez le second Renvoi*).

(*f*). Il jouerait mal en reprenant avec le pion du fou de sa Dame; ses pièces se trouveraient renfermées et occuperaient moins de terrain que les vôtres.

(*g*) Ce serait mal joué que de donner échec avec votre Dame; il ne faut jamais l'éloigner du centre; on doit la maintenir sous les pions; surtout dans le commencement d'une partie.

(*h*) Il aurait très-mal joué s'il eût poussé le pion du fou de sa Dame. Dans un groupe de pions, il est très-important de pousser en avant celui qui est en tête.

(*i*) Ce coup est essentiel pour l'empêcher de pousser le pion du fou de sa Dame; ce qui lui donnerait deux pions de front sur votre terrain, et procurerait une sortie avantageuse au fou de son Roi.

(*k*) S'il avait joué b 7 — b 5, vous auriez gagné un pion en attaquant sa Dame avec le cavalier de la vôtre.

(*l*) Cette partie est très-égale. La position de l'un est aussi bonne que celle de l'autre; les deux fous ont gênés et les tours sont libres.

Premier Renvoi.

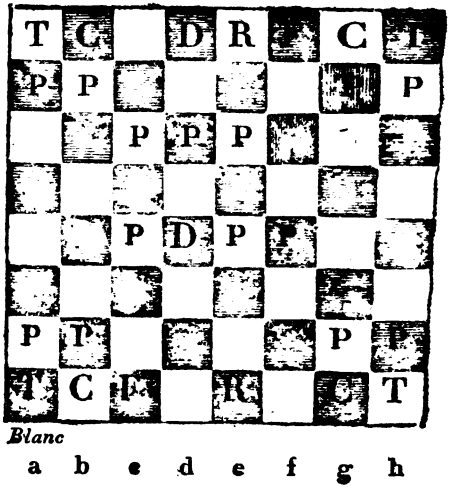
	Blanc.	*Noir.*
3.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
4.	e 4 — d 5 :	c 6 — d 5 :
5.	F c 4 — b 5 † (*a*)	F c 8 — d 7
6.	F b 5 — d 7 : †	C b 8 — d 7 :
7.	d 4 — e 5 :	C d 7 — e 5 :
8.	D d 1 — e 2	D d 8 — e 7 (*b*)
9.	C b 1 — c 3	R roq. — c 8
10.	F c 1 — f 4	C e 5 — c 6
11.	R roq. — c 1 (*c*)	

(*a*) Si, au lieu de donner échec, vous aviez joué F c 4 — b 3, vous auriez perdu l'avantage du trait, ainsi que celui de la position, parce qu'il se serait emparé du centre, en poussant le pion de son Roi.

(*b*) S'il avait soutenu son cavalier de toute autre manière, vous l'auriez gagné sur le coup en jouant f 2 — f 4.

(*c*) Dans cette position, vous devez vous occuper principalement de deux choses : la première, de conserver le fou de votre Dame qui, par sa direction, gêne le Roi adverse; la seconde, d'attaquer le pion de sa Dame qui, étant séparé des autres pions, ne peut plus être soutenu que par des pièces. Il est toujours avantageux d'attaquer un pion isolé, ne fût-ce que pour occuper les pièces de l'adversaire.

Second Renvoi,
au 7.e coup du Noir.



Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
7.	c 2 — c 4	c 6 — c 5 (*a*)
8.	D d 4 — d 3	C g 8 — f 6
9.	C b 1 — c 3	C b 8 — c 6
10.	a 2 — a 3 (*b*)	F f 8 — e 7
11.	C g 1 — f 3	R roq. — g 8
12.	g 2 — g 3 (*c*)	C c 6 — a 5 (*d*)

(*a*) Ce coup décide le gain de la partie. Il ne faut plus lui laisser l'occasion de pousser le pion de sa Dame. Si vous parvenez à l'en empêcher, le fou de son Roi restera enfermé, et vos pièces occuperont beaucoup plus de terrain que les siennes.

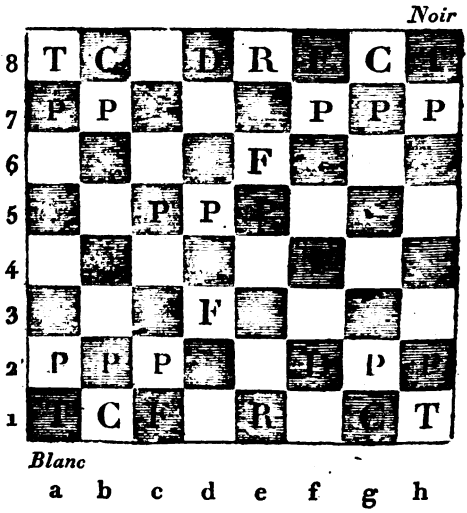
(*b*) Ce coup est essentiel, parce qu'il aurait attaqué votre Dame avec le cavalier de la sienne, ce qui lui aurait donné une pièce de plus sur la case d 5, pour pouvoir ensuite avancer le pion de sa Dame, et par ce moyen dégager ses pièces.

(*c*) Si vous aviez joué F c 1 — e 3, il aurait joué C f 6 — g 4, pour prendre votre fou, ce qui aurait mis en liberté celui de son Roi. Il est avantageux de conserver un fou de même couleur que celui de l'adversaire; la direction des fous est à craindre presque dans tous les cas, et l'on ne peut s'en garantir bien sûrement qu'en leur opposant d'autres fous.

(*d*) Il joue ce cavalier pour l'échanger contre votre fou.

Second Renvoi,

au 8.e coup du Noir.



Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
8.	D d 4 — f 2	c 5 — c 4
9.	F d 3 — e 2	d 5 — d 4
10.	c 2 — c 3	d 4 — d 3
11.	F e 2 — f 3	F e 6 — d 5
12.	b 2 — b 3	b 7 — b 5
13.	a 2 — a 4	c 4 — b 3 :
14.	a 4 — b 5 :	F d 5 — f 3 :
15.	C g 1 — f 3 :	C b 8 — d 7
16.	F c 1 — e 3	T a 8 — b 8
17.	c 3 — c 4	C d 7 — b 6
18.	C b 1 — d 2	F f 8 — b 4
19.	R roq. — g 1 (*a*)	

Troisième Renvoi.

26.	C f 3 — d 2	f 7 — f 6
27.	C d 2 — b 3	c 5 — c 4
28	F e 3 — b 6 †	R c 7 — b 7
29.	C b 3 — c 5 †	F e 7 — c 5 :
30.	F b 6 — c 5 :	D f 8 — c 8
31.	T a 1 — b 1	R b 7 — c 7
32.	F c 5 — d 6 †	R c 7 — d 8
33.	D g 1 — b 6 †	Perdu.

(*a*) Dans cette position vous devez gagner la partie, parce que vos pions à droite sont soutenus, et que ceux de l'adversaire, étant séparés, doivent être perdus.

	Blanc.	*Noir.*
13.	F c 1 — e 3	C a 5 — b 3
14.	T a 1 — d 1	C f 6 — g 4
15.	F e 3 — g 1 (*e*)	a 7 — a 6 (*f*)
16.	h 2 — h 3	C g 4 — f 6
17.	F g 1 — e 3	C f 6 — h 5
18.	C c 3 — e 2	C b 3 — a 5 (*g*)
19.	R roq. — g 1 (*h*)	

(*e*) Toutes ces marches de cavaliers ne sont pas à craindre; elles ne rompent point votre centre, et vous ferez retirer ces mêmes cavaliers, quand vous le jugerez à propos. Ce qui prouve que les véritables attaques ne subsistent que lorsqu'elles sont formées par plusieurs pièces réunies, et bien rarement avec une ou deux.

(*f*) Il joue ce coup, pour empêcher le cavalier de votre Dame de venir attaquer le pion de la sienne.

(*g*) Au lieu de jouer ce cavalier, il aurait pu le soutenir en jouant D d 8 — b 6, et alors vous auriez poussé le pion du cavalier de votre Roi.

(*h*) Dans cette position le blanc doit gagner, s'il peut empêcher le pion de la Dame adverse d'avancer. Il ne doit point se presser de pousser les pions de la droite, que le Roi ne soit à portée de les soutenir.

Troisième Renvoi,
au 11.e coup du Noir.

Troisième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
11.	C g 1 — f 3	e 5 — c 4
12.	F c 1 — e 3	F f 8 — b 4 †
13.	C b 1 — c 3 (*a*)	C g 8 — e 7
14.	R roq. — g 1	C e 7 — f 5 (*b*)
15.	T a 1 — d 1 (*c*)	C f 5 — e 3 :
16.	D f 2 — e 3 :	C c 6 — e 7
17.	R g 1 — h 1 (*d*)	F b 4 — c 3 : (*e*)
18.	b 2 — c 3 :	R roq. — g 8 (*f*)

(*a*) S'il prend votre cavalier, le pion de sa Dame doit incessamment vous appartenir, parce qu'il ne peut être soutenu par aucun autre pion, et que vous pouvez l'attaquer avec toutes vos pièces.

(*b*) Il joue ce cavalier pour se défaire de votre fou, et pour procurer par la suite, au fou de son Roi, une direction sur votre Dame et votre Roi; ce qui serait fort à craindre.

(*c*) Vous jouez cette tour pour l'obliger à soutenir le pion de sa Dame, ou à prendre le cavalier de la vôtre.

(*d*) Vous auriez pu prendre le pion de sa Dame avec votre cavalier, et jouer ensuite D e 3 — e 4, pour forcer son cavalier; mais il aurait dégagé sa Dame par échec. Aussi vous devez commencer par ranger votre Roi à l'abri de l'échec.

(*e*) Il est obligé de prendre votre cavalier, pour conserver le pion de sa Dame.

(*f*) Dans cette position, le blanc doit gagner la partie. Il s'agit seulement de ne pas laisser mettre en action le pion de la Dame adverse, et de soutenir le centre, sans se presser d'avancer les pions.

TROISIÈME PARTIE.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 2 — e 4	c 7 — c 5 (*a*)
2.	f 2 — f 4	C b 8 — c 6 (*b*)
3.	C g 1 — f 3	e 7 — e 6
4.	c 2 — c 3 (*c*)	d 7 — d 5
5.	e 4 — e 5	f 7 — f 5 (*d*)
6.	d 2 — d 4	C g 8 — h 6 (*e*)
7.	F c 1 — e 3	D d 8 — b 6 (*f*)
8.	D d 1 — d 2	C h 6 — f 7 (*g*)
9.	d 4 — c 5 : (*h*)	F f 8 — c 5 :
10.	F e 3 — c 5 :	D b 6 — c 5 :

(*a*) Cette manière d'ouvrir le jeu, lorsqu'on n'a pas le trait, est absolument défensive, sans toutefois être la meilleure, surtout si l'on fait avantage; mais elle est très-bonne pour pouvoir apprécier les forces d'un adversaire dont on ne connait pas le jeu.

(*b*) Il aurait pu sur ce coup vous forcer à jouer le gambit en poussant e 7 — e 5, et vous n'auriez pu prendre son pion, sans vous exposer à recevoir de sa Dame un échec qui lui aurait procuré le gain de la partie.

(*c*) Vous auriez pu jouer d 2 — d 4, pour échanger votre pion contre celui du fou de sa Dame. Ce coup ne serait pas mauvais; mais dans ce cas vous

devriez conserver le fou de votre Dame, pour l'opposer au besoin à celui de son Roi, qui, placé à la case c 5, vous empêcherait de roquer à votre droite et gênerait toutes vos pièces.

(*d*) Il aurait pu, au lieu de ce coup, pousser un pas le pion de sa Dame; alors vous auriez dû prendre son pion avec le vôtre, pour l'empêcher d'établir du côté de sa Dame la même position qui se trouve du côté de votre Roi.

(*e*) Il jouerait mal en prenant le pion de votre Dame, parce qu'il faciliterait par ce coup la sortie du cavalier de votre Dame. De même, vous auriez mal joué en prenant son pion avec le vôtre, parce que par là vous procureriez une place importante à son fou.

(*f*) Il attaque le pion du cavalier de votre Roi, dans le dessein de vous le faire pousser un pas; mais il vaut mieux le soutenir, parce que si vous l'avanciez, il pourrait, en jouant a 7 — a 5, former avec succès son attaque sur votre gauche.

(*g*) S'il eût attaqué le fou de votre Dame avec ce cavalier, vous n'auriez pas dû lui laisser faire pièce pour pièce; mais il aurait fallu retirer votre fou et forcer ensuite son cavalier à la retraite.

(*h*) Ne pouvant sortir le cavalier de votre Dame, sans risquer de doubler un pion, ou d'avoir votre Dame forcée, vous devez absolument vous défaire du fou de son Roi.

QUATRIÈME PARTIE. *

Jeu de défense.

	Noir.	*Blanc.*
1.	e 7 — e 5	e 2 — e 4
2.	C g 8 — f 6	d 2 — d 3
3.	F f 8 — c 5 *	f 2 — f 4 (*a*)
4.	d 7 — d 6	c 2 — c 3
5.	e 5 — f 4 : (*b*) *	F c 1 — f 4 :
6.	F c 8 — g 4	C g 1 — f 3 (*c*)
7.	C b 8 — d 7	d 3 — d 4
8.	F c 5 — b 6	F f 1 — d 3 (*d*)
9.	D d 8 — e 7 *	D d 1 — e 2
10.	R roq. — g 8 (*e*) *	C b 1 — d 2
11.	C f 6 — h 5 (*f*)	D e 2 — e 3

* *Cette partie n'est pas exactement correcte ; mais le début des blancs est très-bon, surtout lorsqu'on fait avantage.*

(*a*) C'est toujours un avantage d'échanger le pion du fou de votre Roi, contre celui du Roi adverse ; puisque par ce moyen le pion de votre Roi et celui de votre Dame peuvent se placer au centre de l'échiquier. De plus, en roquant à droite, votre tour se trouve en état d'agir dès le commencement de la partie. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*b*) S'il réfuse de prendre le pion de votre fou, vous devez le laisser en prise, et ne le pousser en avant que lorsqu'il a roqué, et ensuite former l'attaque sur les pions qui couvrent son Roi, avec vos pions de la droite. (*Voyez le second Renvoi*).

Règle générale : on ne doit point aisément se déterminer à pousser les pions des ailes, avant que l'adversaire ait roqué, parce qu'il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, et, par conséquent, le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prenait votre cavalier avec son fou, il faudrait reprendre du pion, pour porter la force de vos pions vers le centre.

(*d*) C'est la meilleure case qui puisse occuper le fou de votre Roi, après la case c 4. A cette place il peut vous servir à former l'attaque sur le pion de la tour du Roi, si l'adversaire roque de ce côté.

(*e*) S'il eût roqué du côté de sa Dame, vous auriez dû roquer du côté de votre Roi, pour attaquer ensuite plus aisément avec les pions de votre gauche. En général, on ne doit point se presser de former une attaque de pions, avant qu'ils soient tous bien soutenus par eux-mêmes et par les pièces; sans quoi ces sortes d'attaques se trouvent entièrement manquées. (*Voyez le troisième Renvoi*).

(*f*) Il joue son cavalier, pour pouvoir jouer ensuite f 7 — f 5, et tâcher de rompre la ligne de vos pions.

	Noir.	*Blanc.*
23.	D f 7 — f 4 †	R c 1 — b 1
24.	T f 3 — d 3 : (o)	T d 1 — d 3 :
25.	D f 4 — f 5	D g 2 — e 4 (*p*)
26.	D f 5 — e 4 :	C g 5 — e 4 :
27.	T f 8 — f 4	C e 4 — g 5
28.	c 5 — c 4	T d 3 — g 3
29.	C d 7 — c 5	C g 5 — e 6
30.	C c 5 — e 6 :	d 5 — e 6 :
31.	T f 4 — f 6	T h 1 — d 1 (*q*)
32.	T f 6 — e 6 :	T d 1 — d 7 (*r*) et gagnera.

(*o*) Il prend votre fou, pour sauver le pion de sa tour. D'ailleurs ce fou le gêne plus que toutes vos autres pièces, et par ce coup il peut, avec sa Dame, tenir en échec la tour qui couvre votre Roi.

(*p*) Ayant une tour pour un fou à la fin de la partie, c'est votre avantage de faire Dame pour Dame, parce que la sienne vous gêne dans cette position; et pour éviter le mat, il se trouve forcé d'accepter l'échange.

(*q*) Il faut s'emparer des ouvertures, pour mettre en jeu les tours, et les porter dans le jeu de l'adversaire, surtout dans les fins de partie.

(*r*) Toute autre chose qu'il eût joué, il ne pouvait vous empêcher de doubler vos tours, à moins de perdre son fou, ou de vous laisser faire une Dame avec votre pion.

Premier Renvoi.

	Noir.	*Blanc.*
3.	d 7 — d 5	f 2 — f 4
4.	d 5 — e 4 : (*a*)	f 4 — e 5 :
5.	C f 6 — g 4	d 3 — d 4
6.	f 7 — f 5	F f 1 — c 4
7.	c 7 — c 5	c 2 — c 3
8.	C b 8 — c 6	C g 1 — e 2
9.	h 7 — h 5 (*b*)	h 2 — h 3
10.	C g 4 — h 6	R roq. — g 1
11.	C c 6 — a 5	F c 4 — b 5 †
12.	F c 8 — d 7	F b 5 — d 7 : †
13.	D d 8 — d 7 :	d 4 — d 5
14.	c 5 — c 4 (*c*)	b 2 — b 4

(*a*) Si, au lieu de prendre ce pion, il prend celui de votre fou, vous devez pousser le pion de votre Roi sur son cavalier, et ensuite reprendre son pion avec le fou de votre Dame.

(*b*) Il joue ce pion 2 pas, pour éviter d'avoir un pion doublé sur la ligne de la tour de son Roi. Ce qu'il n'aurait pu éviter le coup suivant, si vous eussiez poussé le pion de votre tour sur son cavalier, que vous auriez pris ensuite avec le fou de votre Dame.

(*c*) Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions; ce que vous évitez en le forçant de prendre en passant.

	Noir.	*Blanc.*
15.	c 4 — b 3 :	a 2 — b 3 :
16.	b 7 — b 6	F c 1 — e 3
17.	F f 8 — e 7	C e 2 — f 4 (*d*)
18.	C h 6 — g 8	C f 4 — g 6
19.	T h 8 — h 7	e 5 — e 6
20.	D d 7 — b 7	d 5 — d 6
21.	F e 7 — f 6	T f 1 — f 5 :
22.	R roq. — c 8	T f 5 — a 5 :
23.	b 6 — a 5 :	T a 1 — a 5 :
24.	a 7 — a 6	T a 5 — c 5 †
25.	R c 8 — b 8	T c 5 — c 7
26.	D b 7 — b 5	C b 1 — a 3
27.	D b 5 — f 5	C a 3 — c 4
28.	D f 5 — g 6 : (*e*)	F e 3 — a 7 †
29.	R b 8 — a 8	C c 4 — b 6 † mat.

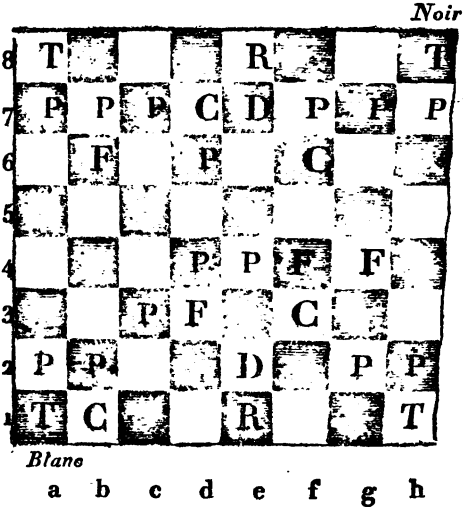
Second Renvoi.

	Noir.	*Blanc.*
5.	R roq. — g 8	f 4 — f 5
6.	d 6 — d 5	D d 1 — f 3
7.	d 5 — e 4 :	d 3 — e 4 :

(*d*) Ce coup est décisif; votre cavalier tient toutes les pièces de l'adversaire renfermées, jusqu'à ce que le mat soit prêt.

(*e*) Tout autre coup qu'il joue, il perd la partie.

Troisième Renvoi,
au 10.e coup du Noir.



	Noir.	*Blanc.*
8.	a 7 — a 5	g 2 — g 4
9.	D d 8 — d 6	g 4 — g 5
10.	C f 6 — e 8	F f 1 — c 4
11.	c 7 — c 6	D f 3 — h 5
12.	b 7 — b 5	g 5 — g 6
13.	h 7 — h 6	F c 4 — f 7 : †
14.	R g 8 — h 8	F c 1 — h 6 :
15.	C e 8 — f 6	D h 5 — h 4 (*a*)

(*a*) Le noir perd forcément la partie.

Troisième Renvoi.

	Noir.	*Blanc.*
10.	R roq. — c 8	R roq. — g 1
11.	h 7 — h 6	C b 1 — d 2
12.	g 7 — g 5	F f 4 — e 3
13.	T d 8 — g 8	b 2 — b 4
14.	h 6 — h 5	a 2 — a 4 (*a*)
15.	F g 4 — f 3 :	D e 2 — f 3 :

(*a*) Lorsque le Roi se trouve derrière deux ou trois pions qui n'ont pas encore été joués et que l'adversaire vient les attaquer pour les rompre, et tâcher de faire une ouverture sur votre Roi, il faut bien se garder d'en pousser aucun que vous n'y soyez forcé; sans quoi vous risqueriez de perdre la partie.

	Noir.	*Blanc.*
16.	g 5 — g 4	D f 3 — e 2
17.	c 7 — c 6	a 4 — a 5
18.	F b 6 — c 7	c 3 — c 4
19.	h 5 — h 4	T f 1 — b 1
20.	T h 8 — h 5	c 4 — c 5
21.	d 6 — d 5	e 4 — e 5
22.	C f 6 — e 8	b 4 — b 5
23.	c 6 — b 5 :	T b 1 — b 5 :
24.	a 7 — a 6	T b 5 — b 4
25.	f 7 — f 6	F d 3 — a 6 :
26.	b 7 — a 6 :	D e 2 — a 6 : †
27.	R c 8 — d 8	D a 6 — a 8 †
28.	C d 7 — b 8	a 5 — a 6
29.	R d 8 — d 7	D a 8 — d 5 : †
30.	R d 7 — c 8	a 6 — a 7 (*b*)

(*b*) Le blanc gagnera évidemment la partie.

CINQUIÈME PARTIE.

	Noir.	*Blanc.*
1.	e 7 — e 5	e 2 — e 4
2.	c 7 — c 6 (*a*)	d 2 — d 4
3.	e 5 — d 4 :	D d 1 — d 4 :
4.	d 7 — d 6 (*b*)	f 2 — f 4
5.	f 7 — f 5 (*c*) *	e 4 — e 5 (*d*)

(*a*) Ce pion est mal joué au second coup, parce qu'en poussant d 2 — d 4, vous regagnez le trait.

(*b*) Si, au lieu de ce pion, il eût joué C g 8 — e 7, vous auriez alors poussé en avant le pion de votre Roi, que vous auriez soutenu ensuite par celui du fou du Roi.

(*c*) S'il eût joué F c 8 — e 6, vous auriez dû jouer F f 1 — d 3, et la position serait la même qui se trouve au sixième coup de la seconde partie; mais s'il attaquait votre Dame en poussant c 6 — c 5, il jouerait mal, parce que le pion qui est en tête de ceux qui sont du côté de sa Dame, resterait en arrière. Voyez la note (*l*) de la partie précédente. (*Voyez aussi le premier Renvoi de cette partie*).

(*d*) Règle générale : Il faut toujours éviter d'échanger le pion de votre Roi contre celui du fou du Roi adverse; il en est de même du pion de la Dame à l'égard de celui du fou de la Dame adverse. La raison est qu'en occupant le centre, ces pions empêchent les pièces de l'adversaire d'entrer dans votre jeu.

	Noir.	*Blanc.*
6.	d 6 — d 5 (*e*)*	D d 4 — f 2
7.	F c 8 — e 6	C g 1 — f 3
8.	C b 8 — d 7	C f 3 — d 4
9.	F f 8 — c 5	c 2 — c 3
10.	D d 8 — b 6	F c 1 — e 3
11.	F c 5 — d 4 :	c 3 — d 4 : (*f*)
12.	C g 8 — e 7	F f 1 — d 3
13.	R roq. — g 8	h 2 — h 3
14.	D b 6 — c 7 (*g*)	g 2 — g 4
15.	g 7 — g 6	g 4 — g 5 (*h*)
16.	b 7 — b 6	C b 1 — c 3
17.	c 6 — c 5	R roq. — c 1 (*i*)
18.	c 5 — d 4 :	F e 3 — d 4 :
19.	C d 7 — c 5	h 3 — h 4 (*k*)
20.	C c 5 — d 3 :	T d 1 — d 3 :
21.	F e 6 — f 7 (*l*)	h 4 — h 5
22.	b 6 — b 5 (*m*)	T d 3 — h 3
23.	b 5 — b 4	e 5 — e 6
24.	F f 7 — e 8 (*n*)	h 5 — g 6 :
25.	F e 8 — g 6 :	T h 3 — h 7 :
26.	F g 6 — h 7 :	T h 1 — h 7 :
27.	R g 8 — h 7 :	D f 2 — h 4 †
28.	R h 7 — g 8	D h 4 — h 8 † mat (*o*)

(*o*) Si, au lieu de pousser ce pion, il eût pris celui de votre Roi, vous auriez dû alors prendre sa Dame, et ensuite reprendre son pion. En l'empêchant de ro-

quer, vous conserverez l'attaque sur lui, comme il pourrait jouer D d 8 — c 7. (*Voyez le second Renvoi*).

(*f*) Lorsqu'on a deux corps de pions séparés, il faut toujours augmenter celui qui est le plus fort, en réunissant au centre le plus de pions qu'il est possible.

(*g*) Sa Dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour pouvoir ensuite avancer ses pions sur vous.

(*h*) En poussant ce pion, vous fermez le jeu; mais vous serez toujours maître de faire une ouverture avec le pion de la tour de votre Roi, dès que vos pièces seront prêtes à former et soutenir votre attaque.

(*i*) Vous roquez de ce côté, afin de pouvoir attaquer plus librement de l'autre. Si, au lieu de roquer, vous preniez le pion qui vous est offert, vous réuniriez ses pions au centre, et ils géneraient toutes vos pièces.

(*k*) Si vous aviez pris le cavalier avec le fou de votre Dame, vous auriez fait la même faute en réunissant ses pions au centre.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du cavalier de son Roi, au cas qu'il soit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le cavalier qui couvre votre Roi, ne pouvant mieux faire; car il perdrait de même, en prenant votre pion.

(*n*) S'il prend votre pion avec son fou, il perd également la partie.

(*o*) En général, lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le Roi adverse avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.

Premier Renvoi.

	Noir.	*Blanc.*
5.	c 6 — c 5	F f 1 — b 5 †
6.	F c 8 — d 7	F b 5 — d 7 : †
7.	D d 8 — d 7 :	D d 4 — d 3
8.	C b 8 — c 6	c 2 — c 4
9.	C c 6 — b 4	D d 3 — e 2
10.	F f 8 — e 7	C b 1 — c 3
11.	F e 7 — f 6	C c 3 — d 5
12.	C b 4 — d 5 : (*a*)	e 4 — d 5 : † (*b*)
13.	C g 8 — e 7	C g 1 — f 3
14.	R roq. — g 8	D e 2 — d 3
15.	T f 8 — e 8	R e 1 — f 2 (*c*)
16.	C e 7 — f 5	h 2 — h 4
17.	C f 5 — d 4	F c 1 — e 3
18.	C d 4 — f 3 :	R f 2 — f 3 :
19.	F f 6 — b 2 :	T a 1 — b 1
20.	F b 2 — f 6	g 2 — g 4
21.	g 7 — g 6	g 4 — g 5
22.	F f 6 — g 7	h 4 — h 5
23.	T e 8 — e 7	T h 1 — h 4
24.	T a 8 — e 8	F e 3 — d 2
25.	T e 7 — e 4	h 5 — g 6 :
26.	h 7 — g 6 :	T b 1 — h 1
27.	b 7 — b 5	F d 2 — c 3
28.	T e 4 — e 3 †	R f 3 — f 2
29.	T e 3 — d 3 :	T h 4 — h 8 †
30.	F g 7 — h 8 :	T h 1 — h 8 : † mat.

(*a*) Cet échange met le pion de sa Dame à couvert de l'attaque de vos tours. Mais le pion de votre Roi doit vous gagner la partie.

(*b*) Si vous eussiez repris avec le pion du fou de la Dame, il aurait toujours rompu vos pions en poussant f 7 — f 5.

(*c*) Souvent il vaut mieux jouer le Roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant plus facilement une attaque de pions de ce côté. Dans l'espèce présente, si vous eussiez roqué du côté de votre Dame, son fou, dont la ligne est ouverte, vous aurait fort incommodé. En général, lorsque l'on joue son Roi, il faut avoir soin de le placer sur une ligne où il y ait un pion de l'adversaire, ce qui le met à l'abri de l'attaque des tours.

Second Renvoi.

	Noir.	*Blanc.*
6.	D d 8 — c 7	F f 1 — c 4
7.	d 6 — e 5 ;	f 4 — e 5 ;
8.	c 6 — c 5	D d 4 — d 5
9.	C b 8 — c 6	C g 1 — f 3
10.	C c 6 — b 4	D d 5 — d 1
11.	a 7 — a 6	a 2 — a 4
12.	C g 8 — e 7	R roq. — g 1
13.	g 7 — g 6	F c 1 — g 5
14.	F f 8 — g 7	F g 5 — f 6

	Noir.	*Blanc.*
15.	C e 7 — g 8	F f 6 — g 7 :
16.	D c 7 — g 7 :	C f 3 — g 5
17.	C g 8 — h 6	C b 1 — c 3
18.	C b 4 — c 6	D d 1 — d 5
19.	C c 6 — e 7	D d 5 — d 6
20.	F c 8 — d 7	e 5 — e 6
21.	F d 7 — c 6	T a 1 — d 1
22.	C h 6 — g 4	D d 6 — d 7 †
23.	F c 6 — d 7 :	e 6 — d 7 : †
24.	R e 8 — d 8	C g 5 — e 6 † mat(*a*)

(*a*) Quoique ce Renvoi puisse se jouer de différentes manières, le noir doit toujours perdre, si vous avez soin de ne point laisser masquer la direction du fou de votre Roi.

PREMIER GAMBIT.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
4.	F f 1 — c 4 (*a*) *	F f 8 — g 7 (*b*) *
5.	h 2 — h 4 (*c*)	h 7 — h 6 (*d*) *

(*a*) Vous auriez pu pousser h 2 — h 4; ce qui changerait la partie. (*Voyez*, sur ce coup, *le premier Renvoi*).

(*b*) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût poussé g 5 — g 4, ce coup formerait une autre partie. (*Voyez le second Renvoi*).

(*c*) En jouant ce pion, vous le forcez à défendre celui du cavalier de son Roi par celui de sa tour, et par ce coup, vous tenez renfermé le cavalier de son Roi, qui ne peut plus sortir sans laisser ses pions en prise.

(*d*) Il avait deux autres manières de jouer ce coup: l'une de pousser f 7 — f 6, dans ce cas vous deviez sacrifier votre cavalier en prenant le pion g 5, pour donner ensuite échec avec votre Dame, ce qui vous eût procuré le gain de la partie; l'autre de pousser g 5 — g 4 sur votre cavalier. (*Voyez*, sur ce dernier coup, *le troisième Renvoi*).

	Blanc.	*Noir.*
6.	d 2 — d 4	d 7 — d 6 (*e*) *
7.	c 2 — c 3 *	c 7 — c 6 (*f*) *
8.	D d 1 — e 2	F c 8 — g 4 (*g*) *
9.	g 2 — g 3	f 4 — g 3 : (*h*)
10.	h 4 — g 5 :	h 6 — g 5 :
11.	T h 1 — h 8 :	F g 7 — h 8 :
12.	F c 1 — g 5 :	F h 8 — f 6 (*i*)
13.	F g 5 — f 6 :	D d 8 — f 6 :
14	C b 1 — d 2	C b 8 — d 7
15.	R roq. — c 1	R roq. — c 8
16.	T d 1 — g 1	D f 6 — f 4
17.	D e 2 — g 2	f 7 — f 5
18.	D g 2 — g 3 :	D f 4 — g 3 :
19.	T g 1 — g 3 :	f 5 — e 4 :
20.	F c 4 — g 8 :	F g 4 — f 3 :
21	C d 2 — f 3 :	e 4 — f 3 :
22.	F g 8 — f 7	T d 8 — f 8
23.	T g 3. — f 3 :	R c 8 — c 7
24.	R c 1 — d 2 (*k*)	c 6 — c 5
25.	F f 7 — h 5	T f 8 — f 3 :
26.	F h 5 — f 3 : (*l*)	

(*e*) S'il avait poussé c 7 — c 6, vous auriez dû pousser e 4 — e 5, pour pouvoir prendre ensuite en passant, au cas qu'il voulût pousser d 7 — d 5, pour masquer le fou de votre Roi. (*Voyez le quatrième Renvoi*) — Il est bon d'observer que, dans l'attaque du gambit, la meilleure pièce est sans contredit le fou du Roi, et le meilleur pion, celui du Roi.

(*f*) S'il eût joué F c 8 — g 6, il aurait perdu la partie, (*voyez le cinquième Renvoi*); et s'il eût joué F c 8 — e 6, il aurait également perdu. (*Voyez le sixième Renvoi*).

(*g*) Il peut à présent jouer ce coup sans danger, votre Dame ne pouvant plus venir doubler le fou de votre Roi en attaquant ses deux pions; mais s'il eût joué F c 8 — e 6, il aurait perdu la partie. (*Voyez le septième Renvoi*).

(*h*) Dans l'attaque du gambit, vous ne devez pas ménager vos pions du côté du Roi; il faut même, au besoin, les sacrifier tous, pour le seul pion du Roi adverse, parce que ce pion empêche le fou de votre Dame d'entrer en jeu, et de se joindre aux autres pièces qui forment votre attaque.

(*i*) S'il eût pris D d 8 — g 5 ;, ou F g 4 — f 3 ;, il aurait perdu la partie.

(*k*) Si, au lieu de jouer votre Roi, vous eussiez poussé c 3 — c 4, vous auriez perdu la partie, parce que votre adversaire, en poussant c 6 — c 5, vous aurait forcé de prendre avec le pion de votre Dame, et aurait ensuite attaqué votre tour et votre fou avec son cavalier.

(*l*) Le fou ayant repris la tour, la partie est remise, à moins d'une très-grande faute. Cette partie fait voir qu'un gambit bien attaqué et bien défendu, n'est jamais une partie décisive pour aucun des deux adversaires. Il est vrai que celui qui donne le gambit, a le plaisir d'avoir toujours l'attaque, et l'espérance de gagner la partie, si celui qui le défend, ne jouait pas régulièrement bien les dix à douze premiers coups.

Septième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
« 7.	c 2 — c 3	c 7 — c 6
8.	D d 1 — e 2	F c 8 — e 6
9.	F c 4 — e 6 :	f 7 — e 6 :
10.	e 4 — e 5	d 6 — e 5 :
11.	d 4 — e 5 :	C b 8 — d 7
12.	g 2 — g 3	g 5 — g 4
13.	g 3 — f 4 :	g 4 — f 3 :
14.	D e 2 — f 3 :	D d 8 — e 7
15.	C b 1 — d 2	R roq. — c 8
16.	b 2 — b 4 (*a*)	h 6 — h 5
17.	C d 2 — e 4	C d 7 — b 6
18.	F c 1 — e 3	C g 8 — h 6
19.	F e 3 — c 5	D e 7 — a 7
20.	a 2 — a 4	F g 7 — f 8
21.	a 4 — a 5	F f 8 — c 5 :
22.	b 4 — c 5 :	C b 6 — d 7
23.	C e 4 — d 6 †	R c 8 — b 8
24.	T a 1 — b 1	C d 7 — c 5 :
25.	C d 6 — b 7 :	C c 5 — b 7 :
26.	a 5 — a 6	R b 8 — a 8
27.	T b 1 — b 7 :	D c 7 — c 8
28.	T h 1 — h 2	T d 8 — d 7
29.	T h 2 — b 2	T h 8 — h 7
30.	D f 3 — c 6 :	D c 8 — c 6 :
31.	T b 7 — b 8 † mat.	

(*a*) Pour empêcher le cavalier adverse d'avancer.

Seconde Variante.

	Blanc.	*Noir.*
« 1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
« 2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
« 3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
« 4.	h 2 — h 4	g 5 — g 4
5.	C f 3 — e 5	D d 8 — e 7
6.	d 2 — d 4 (*a*)	d 7 — d 6
7.	C e 5 — g 4 :	D e 7 — e 4 : †
8.	D d 1 — e 2 (*b*)	

(*a*) Si vous aviez pris C e 5 — g 4 :, il n'aurait pas pris D e 7 — e 4 : †, il aurait poussé f 7 — f 5 sur votre cavalier, que vous auriez alors retiré à la case f 2; et ensuite il aurait pris f 5 — e 4 :, ce qui lui aurait donné l'avantage de la position.

(*b*) Dans cette position, vous devez faire Dame pour Dame, pour pouvoir ensuite prendre le pion du gambit : la partie est égale. On voit que cette manière de jouer le gambit n'est point intéressante; en effet, elle ne produit pas les ressources, ni la multiplicité des variations du gambit de Salvio.

GAMBIT DE SALVIO,

faisant suite au premier gambit.

	Blanc.	*Noir.*
« 1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
« 2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
« 3.	C g 1 — f 3	g 7 — g 5
4.	F f 1 — c 4	g 5 — g 4
5.	C f 3 — e 5	D d 8 — h 4 †
6.	R e 1 — f 1	C g 8 — f 6 (*a*)
7.	D d 1 — e 1 (*b*) *	D h 4 — e 1 : † (*c*) *
8.	R f 1 — e 1 :	C f 6 — e 4 : (*d*) *

(*a*) Le docteur Salvio, dans son traité imprimé à Naples en 1723, indique cette défense du gambit; mais sans en approfondir les combinaisons.

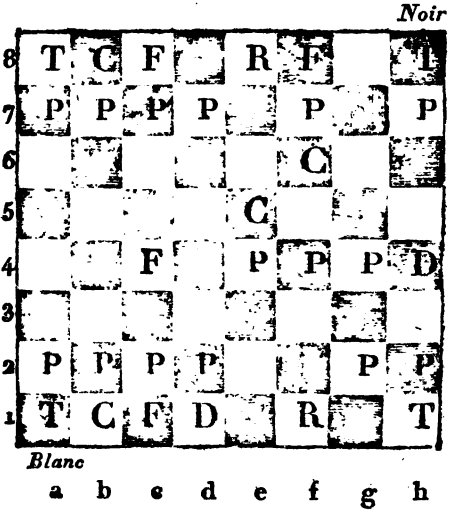
(*b*) On peut jouer ce coup de différentes manières; cependant il n'y en a que deux qu'on puisse hasarder: la première, de prendre F c 4 — f 7 : †, (*voyez le premier Renvoi*); la seconde, de pousser d 2 — d 4, (*voyez le second Renvoi*).

(*c*) S'il avait poussé g 4 — g 3, au lieu de prendre votre Dame, vous auriez dû jouer F c 4 — f 7 : † et le coup suivant C e 5 — f 3.

(*d*) S'il eût poussé d 7 — d 6, il aurait fallu jouer C e 5 — f 7 : et sacrifier vos deux pièces pour deux pions et une tour. (*Voyez le troisième Renvoi*).

Situation

des 1.er 2.e et 3.e Renvois.



Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
7.	F c 4 — f 7 : †	R e 8 — e 7 (*a*)
8.	F f 7 — b 3 (*b*)	d 7 — d 6 (*c*)
9.	C e 5 — d 3 (*d*)	C f 6 — h 5
10.	D d 1 — e 1	g 4 — g 3 (*e*)

(*a*) Salvio fait jouer R e 8 — d 8. (*Voyez* ce coup *dans la Variante*).

(*b*) Vous êtes forcé de retirer ce fou, pour éviter la perte d'une pièce.

(*c*) S'il avait pris C f 6 — e 4 :, vous auriez dû jouer D d 1 — e 1, pour proposer Dame pour Dame; ce qui remettrait votre jeu en état de défense. Mais s'il avait joué C f 6 — h 5, il aurait fallu prendre D d 1 — g 4 :, lui laisser donner ensuite l'échec double, prendre son cavalier avec votre pion et sacrifier votre tour, alors votre position serait très-bonne.

(*d*) C'est une mauvaise retraite pour votre cavalier; mais si vous aviez attaqué sa tour, votre pièce aurait été forcé: c'est le Roi adverse joué, au septième coup, à la case e 7, qui vous met dans cette position embarrassante.

(*e*) S'il avait joué C h 5 — g 3, en donnant échec double, vous auriez gagné une pièce, en retirant votre Roi; et s'il eût fait Dame pour Dame, vous auriez mis fin à son attaque.

	Blanc.	*Noir.*
11.	R f 1 — g 1 (*f*)	F f 8 — g 7 (*g*)
12.	c 2 — c 3	D b 4 — g 5
13.	F b 3 — d 1	F c 8 — g 4
14.	F d 1 — g 4 :	D g 5 — g 4 :
15.	h 2 — h 3 (*h*)	D g 4 — g 6
16.	D e 1 — e 2 (*i*)	C b 8 — d 7
17.	C d 3 — e 1 (*k*)	

(*f*) Ce coup est essentiel, pour dégager la tour de votre Roi.

(*g*) Si vous preniez son pion avec le vôtre, il vous donnerait dans l'instant échec et mat.

(*h*) Il vaut mieux pousser ce pion que de prendre, parce qu'il établirait dans votre jeu le cavalier de son Roi.

(*i*) Il n'y a pas d'autre moyen pour procurer la sortie des pièces de votre gauche, que d'amener le cavalier de votre Roi à la case f 3.

(*k*) Dans cette position le noir a l'avantage : cependant la partie n'est pas sans ressource pour le blanc, parce qu'il peut parvenir à occuper le centre avec ses pions.

Variante du premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
7.	F c 4 — f 7 : †	R e 8 — d 8 (*a*)
8.	d 2 — d 4 (*b*)	f 4 — f 3 (*c*)
9.	C b 1 — c 3 (*d*)	d 7 — d 6
10.	C e 5 — d 3	f 3 — g 2 : †
11.	R f 1 — g 2 :	D h 4 — h 3 †

(*a*) Vous n'êtes plus forcé de retirer votre fou, comme dans le Renvoi précédent, de sorte qu'en le laissant à la case f 7, vous empêchez l'adversaire de poster son cavalier à la case h 5.

(*b*) Si vous aviez retiré le fou de votre Roi, pour donner ensuite double échec avec votre cavalier, il aurait joué C f 6 — h 5, et vous aurait abandonné sa tour pour gagner la partie.

(*c*) Il avait deux autres manières de jouer ce coup: la première, de pousser d 7 — d 6 sur votre cavalier, pour l'obliger à la retraite; la seconde, de prendre C f 6 — e 4 :; dans le dernier cas, vous devriez vous-même jouer D d 1 — e 1, et proposer Dame pour Dame.

(*d*) Si vous aviez pris g 2 — f 3 :, il aurait gagné la partie.

	Blanc.	*Noir.*
12.	R g 2 — g 1 (*e*)	g 4 — g 3
13.	C d 3 — f 4 (*f*)	

(*e*) Si vous aviez joué R g 2 — f 2, il aurait gagné la partie en poussant g 4 — f 3 †, et en jouant ensuite C f 6 — g 4 †.

(*f*) Ce coup l'oblige à retirer sa Dame, et vous donne le tems de vous mettre en défense; et si vous pouvez faire Dame pour Dame, votre position sera encore meilleure, parce que vos pions occupent le centre, et qu'ils sont plus avancés que les siens.

Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
7.	d 2 — d 4	d 7 — d 6 (*a*)
8.	C e 5 — d 3	f 4 — f 3
9.	C b 1 — c 3	f 3 — g 2 : †
10.	R f 1 — g 2 :	D h 4 — h 3 † (*b*)

(*a*) S'il avait pris C f 6 — e 4 :, vous auriez dû jouer D d 1 — e 2.

(*b*) Il est inutile d'aller plus loin: vous rentrez dans les mêmes coups de la Variante du premier Renvoi, avec cette différence que vous avez un pion de moins.

Troisième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
« 7.	D d 1 — e 1	D h 4 — e 1 : †
8.	R f 1 — e 1 :	d 7 — d 6 (*a*)
9.	C e 5 — f 7 :	d 6 — d 5
10.	F c 4 — d 5 : (*b*)	C f 6 — d 5 :
11.	C f 7 — h 8 :	C d 5 — f 6 (*c*)
12.	d 2 — d 3	F f 8 — g 7
13.	c 2 — c 3 (*d*)	F g 7 — h 8 : (*e*)
14.	F c 1 — f 4 :	c 7 — c 6
15.	C b 1 — d 2 (*f*)	

(*a*) S'il eût joué C b 8 — c 6, il aurait fallu prendre C e 5 — c 6 :, et ensuite soutenir le pion de votre Roi, en poussant d 2 — d 3.

(*b*) Il vaut mieux prendre son pion que de lui laisser prendre votre fou, parce que son cavalier reste en prise.

(*c*) Il pouvait jouer C d 5 — b 4 en attaquant le pion du fou de votre Dame, et alors il aurait fallu le défendre par C b 1 — a 3.

(*d*) Ce coup est nécessaire, parce que si vous aviez joué F c 1 — f 4 :, il aurait pu prendre C f 6 — e 4 : en sacrifiant son cavalier, et prendre ensuite F g 7 — c 2 :

(*e*) Il aurait pu soutenir se pion du gambit; mais pour deux ou trois coups seulement.

(*f*) Dans cette position, il vaudra mieux avancer le Roi sous les pions que de roquer; et alors votre jeu sera meilleur que celui de l'adversaire.

GAMBIT DE CUNNINGHAM,

faisant suite au premier gambit.

	Blanc.	*Noir.*
« 1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
« 2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
3.	C g 1 — f 3	F f 8 — e 7
4.	F f 1 — c 4	F e 7 — h 4 †
5.	g 2 — g 3	f 4 — g 3 :
6.	R roq. — g 1	g 3 — h 2 : †
7.	R g 1 — h 1	F h 4 — f 6 (*a*) *
8.	e 4 — e 5	d 7 — d 5 (*b*)
9.	e 5 — f 6 :	C g 8 — f 6 :
10.	F c 4 — b 3	F c 8 — e 6
11.	d 2 — d 3 (*c*) *	h 7 — h 6 (*d*)
12.	F c 1 — f 4	c 7 — c 5
13.	F f 4 — h 2 :	C b 8 — c 6
14.	C b 1 — d 2	C f 6 — g 4 (*e*)
15.	D d 1 — e 2 (*f*)	C g 4 — h 2 :
16.	D e 2 — h 2 :	D d 8 — b 8 (*g*)
17.	D h 2 — b 8 : (*h*)	T a 8 — b 8 :

(*a*) S'il avait joué F h 4 — e 7, vous auriez gagné la partie en peu de coups. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*b*) S'il ne sacrifiait pas ce fou, vous gagneriez indubitablement; mais en le perdant et conservant trois

pions pour cette pièce, il doit gagner par la force de ses pions, pourvû qu'il ne se presse pas de les pousser ayant que toutes ses pièces ne soient sorties.

(*c*) En poussant d 2 — d 4; vous auriez donné à ses cavaliers une entrée libre dans votre jeu, ce qui lui aurait procuré le gain de la partie. (*Voyez le second Renvoi*).

(*d*) Ce coup est important pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche de jouer F t 1 — g 5, en attaquant son cavalier; ce qui vous procurerait le moyen de diviser ses pions, en sacrifiant une tour pour un de ses cavaliers, et vous donnerait l'avantage.

(*e*) Il joue ce cavalier pour prendre le fou de votre Dame, qui pourrait l'incommoder, s'il roquait du côté de la sienne.

Il est bon de donner ici pour règle générale, que lorsqu'on a des pions passés, il faut tâcher de se défaire des fous de l'adversaire, parce qu'ils peuvent s'opposer aux pions et les arrêter dans leur marche, mieux que toute autre pièce.

(*f*) Ne pouvant conserver votre fou, vous jouez votre Dame pour le remplacer.

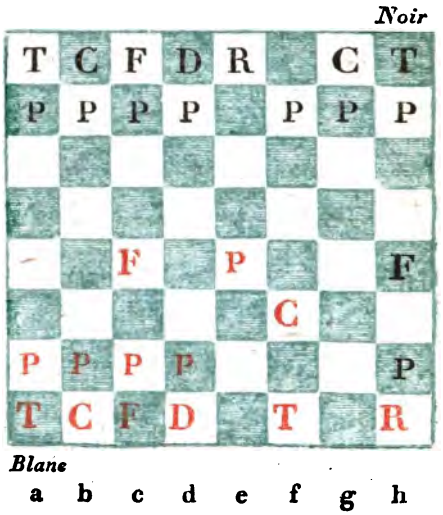
(*g*) Il propose Dame pour Dame, pour ôter la direction de la vôtre, et placer la sienne à la troisième case, si vous refusez l'échange.

(*h*) Si vous ne preniez pas la Dame, votre partie serait encore moins bonne.

	Blanc.	*Noir.*
18.	T a 1 — e 1	R e 8 — d 7
19.	C f 3 — e 5 †	C c 6 — e 5 :
20.	T e 1 — e 5 :	R d 7 — d 6
21.	T f 1 — e 1	b 7 — b 5
22.	c 2 — c 3	T b 8 — e 8
23.	a 2 — a 4	a 7 — a 6
24.	C d 2 — f 3	g 7 — g 5
25.	R h 1 — g 2	f 7 — f 6 (*i*)
26.	T e 5 — e 2	h 6 — h 5
27.	a 4 — b 5 :	a 6 — b 5 :
28.	T e 1 — a 1	T e 8 — a 8 (*k*)
29.	T a 1 — e 1	F e 6 — d 7
30.	d 3 — d 4	c 5 — c 4
31.	F b 3 — c 2	h 5 — h 4 (*l*)
32.	T e 1 — h 1	T h 8 — h 5 (*m*)
33.	b 2 — b 3	T a 8 — h 8
34.	b 3 — b 4	g 5 — g 4
35.	C f 3 — d 2	T h 5 — g 5
36.	T h 1 — f 1	g 4 — g 3
37.	T f 1 — f 6 : †	R d 6 — c 7
38.	T f 6 — g 6	h 4 — h 3 †
39.	R g 2 — g 1	g 3 — g 2
40.	T g 6 — g 5 :	h 3 — h 2 †
41.	R g 1 — g 2	h 2 — h 1 D †
42.	R g 2 — f 2	T h 8 — f 8 †
43.	R f 2 — e 3	D h 1 — h 3 †
44.	C d 2 — f 3	D h 3 — f 3 : † (*n*)

Premier Renvoi,

au 7.e coup du Noir.



(*i*) S'il eût poussé f 7 — f 5, vous auriez pris F b 3 — d 5 ;; ce qui rendrait votre partie meilleure.

(*k*) Il ne faut jamais céder les passages, ni laisser doubler les tours à son adversaire; c'est pourquoi il propose pièce pour pièce.

(*l*) Il joue ce pion, pour pousser ensuite g 5 — g 4 sur votre cavalier, afin de le forcer à quitter son poste; mais s'il eût poussé le pion du cavalier avant de jouer celui-ci, votre cavalier allant se poster à la case h 4, aurait arrêté la marche de ses pions.

(*m*) Si, au lieu de ce coup, il avait poussé h 4 — h 3 †, il aurait joué contre la règle générale. Voyez la note (*x*) dans la première partie.

(*n*) La Dame prend ensuite la tour, et donne mat au second coup.

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
7.		F h 4 — e 7
8.	F c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 7 : (*a*) *
9.	C f 3 — e 5 †	R f 7 — e 6
10.	D d 1 — g 4 †	R e 6 — e 5 :
11.	D g 4 — f 5 †	R e 5 — d 6
12.	D f 5 — d 5 † mat.	

(*a*) S'il joue R e 8 — f 8, voyez le *Supplément* à ce premier Renvoi.

Supplément au premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
« 7.		F h 4 — e 7
8.	F c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 8
9.	C f 3 — e 5	C g 8 — f 6
10.	F f 7 — b 3	D d 8 — e 8
11.	C e 5 — f 7	T h 8 — g 8
12.	e 4 — e 5	d 7 — d 5
13.	e 5 — f 6 :	g 7 — f 6 :
14.	F b 3 — d 5 :	F c 8 — g 4
15.	D d 1 — e 1	F g 4 — h 5
16.	d 2 — d 4	F h 5 — f 7 :
17.	F c 1 — h 6 †	T g 8 — g 7
18.	C b 1 — c 3	F f 7 — d 5 :
19.	C c 3 — d 5 :	D e 8 — f 7
20.	C d 5 — e 7 :	D f 7 — e 7 :
21.	D e 1 — e 7 :	R f 8 — e 7 :
22.	F h 6 — g 7 : (*a*)	

(*a* Dans cette position le blanc doit gagner, ayant une tour de plus et une meilleure situation.

Second Renvoi,

au 11.e coup du Blanc.

Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
11.	d 2 — d 4	C f 6 — e 4
12.	F c 1 — f 4	f 7 — f 5
13.	C b 1 — d 2	D d 8 — e 7
14.	c 2 — c 4	c 7 — c 6
15.	c 4 — d 5 :	c 6 — d 5 :
16.	T a 1 — c 1	C b 8 — c 6
17.	C d 2 — e 4 :	f 5 — e 4 :
18.	C f 3 — h 2 :	R roq. — g 8
19.	D d 1 — d 2	h 7 — h 6
20.	T c 1 — c 5	T a 8 — d 8
21.	F b 3 — a 4	g 7 — g 5
22.	F f 4 — e 3	T f 8 — f 1 : †
23.	C h 2 — f 1 :	D e 7 — d 6
24.	D d 2 — h 2	R g 8 — g 7
25.	D h 2 — d 6 :	T d 8 — d 6 :
26.	a 2 — a 3	R g 7 — g 6
27.	b 2 — b 4	h 6 — h 5
28.	b 4 — b 5	C c 6 — e 7
29.	T c 5 — c 7	T d 6 — d 7
30.	T c 7 — d 7 : (*a*)	F e 6 — d 7 :
31.	R h 1 — g 2	h 5 — h 4

(*a*) En évitant le pièce pour pièce, vous n'en perdriez pas moins la partie.

	Blanc.	*Noir.*
32.	F e 3 — f 2	R g 6 — h 5
33.	F a 4 — d 1 †	F d 7 — g 4
34.	F d 1 — g 4 :	R h 5 — g 4 :
35.	C f 1 — e 3 †	R g 4 — f 4
36.	R g 2 — h 8	R f 4 — f 3
37.	C e 3 — g 4	C e 7 — f 5
38.	F f 2 — g 1	e 4 — e 3
39.	a 3 — a 4	e 3 — e 2
40.	F g 1 — f 2	C c 6 — d 4

et gagnera.

SECOND GAMBIT.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	f 2 — f 4	e 5 — f 4 :
3.	F f 1 — c 4	D d 8 — h 4 †
4.	R e 1 — f 1 *	g 7 — g 5 (*a*) *
5.	C g 1 — f 3	D h 4 — h 5 (*b*)
6.	d 2 — d 4	d 7 — d 6
7.	c 2 — c 3 (*c*)	F c 8 — g 4

(*a*) Il a deux autres manières de jouer ce coup : la première, F f 8 — c 5, *voyez le premier Renvoi*; la seconde, d 7 — d 6, *voyez le second Renvoi.*

(*b*) Il a deux autres cases pour retirer sa Dame : mais celle-ci est la meilleure; car s'il eût joué à la case g 4, vous auriez pu prendre F c 4 — f 7 : † et peut-être ensuite forcé sa Dame; et s'il l'eût jouée à la case h 6, vous auriez joué C f 5 — e 5, en attaquant le pion du fou de son Roi; ce qui eût décidé la partie en votre faveur.

(*c*) Il est essentiel, dans les gambits, de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer votre Dame à la case b 3. Dans ce poste, elle augmente la force de votre position, et embarrasse votre adversaire, surtout lorsqu'il a joué le fou de sa Dame sans attaquer une de vos pièces : *voyez* à ce sujet *les cinquième et sixième Renvois* du premier gambit.

	Blanc.	*Noir.*
24.	e 5 — e 6	T d 8 — d 6 (*n*)
25.	e 6 — f 7 : †	R e 7 — f 7 :
26.	R f 5 — g 5	R f 7 — g 7 (*o*)
27.	C f 6 — h 5 : †	R g 7 — h 7
28.	T f 1 — f 7 †	R h 7 — g 8
29.	T f 7 — b 7	T d 6 — d 8 (*p*)
30.	T b 7 — b 6 :	Perdu.

(*n*) S'il eût pris votre pion, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdrait le pion du fou de sa Dame. De même, s'il eût pris votre cavalier avec le sien, vous auriez pris e 6 — f 7 : en donnant échec à la découverte.

(*o*) Pour éviter l'échec à la découverte.

(*p*) Si, au lieu de ce coup, il eût joué son Roi, vous auriez pu jouer T b 7 — b 8 † et prendre la tour de son Roi.

Il est bon d'observer ici que ce qui a décidé la partie en faveur du blanc, c'est que son Roi, s'étant trouvé posté de manière à pouvoir agir, a servi autant que la meilleure de ses pièces.

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
4.		F f 8 — c 5
5.	d 2 — d 4	F c 5 — b 6
6.	C g 1 — f 3	D h 4 — g 4
7.	F c 4 — f 7 : †	R e 8 — f 8
8.	h 2 — h 3	D g 4 — g 3
9.	C b 1 — c 3	R f 8 — f 7 :
10.	C c 3 — e 2	D g 3 — g 6
11.	C f 3 — e 5 †	Perdu.

Second Renvoi.

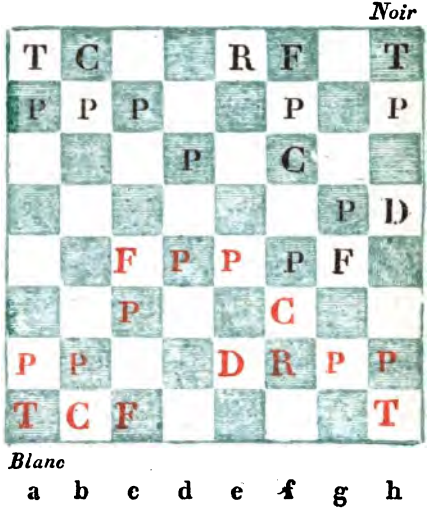
4.		d 7 — d 6
5.	C g 1 — f 3	F c 8 — g 4
6.	d 2 — d 4	g 7 — g 5
7.	C b 1 — c 3	D h 4 — h 5
8.	h 2 — h 4	h 7 — h 6
9.	R f 1 — f 2	F g 4 — f 3 :
10.	g 2 — f 3 :	D h 5 — g 6
11.	h 4 — g 5 :	D g 6 — g 5 :
12.	C c 3 — e 2	C b 8 — d 7
13.	C e 2 — f 4 :	D g 5 — d 8
14.	c 2 — c 3	C d 7 — b 6
15.	F c 4 — d 3	D d 8 — d 7
16.	F c 1 — e 3	R roq. — c 8
17.	a 2 — a 4	R c 8 — b 8

	Blanc.	*Noir.*
18.	a 4 — a 5	C b 6 — c 8
19.	b 2 — b 4	c 7 — c 6
20.	b 4 — b 5	c 6 — b 5 :
21.	a 5 — a 6 (*a*)	b 7 — b 6
22.	D d 1 — b 3	C g 8 — f 6
23.	F d 3 — b 5 :	D d 7 — c 7
24.	d 4 — d 5	F f 8 — g 7
25.	F b 5 — c 6	C f 6 — d 7
26.	C f 4 — d 3	C d 7 — e 5
27.	C d 3 — e 5 :	F g 7 — e 5 :
28.	f 3 — f 4	F e 5 — g 7
29.	F e 3 — d 4	F g 7 — d 4 :
30.	c 3 — d 4 :	D c 7 — e 7
31.	R f 2 — f 3	T d 8 — g 8
32.	T a 1 — c 1	T g 8 — g 6
33.	F c 6 — b 7	T h 8 — g 8
34.	T c 1 — c 8 : †	T g 8 — c 8 :
35.	F b 7 — c 8 :	R b 8 — c 8 :
36.	T h 1 — c 1 †	R c 8 — b 8
37.	D b 3 — c 4	D e 7 — d 7
38.	f 4 — f 5 (*b*)	T g 6 — g 8

(*a*) Pour l'empêcher de soutenir le pion du fou de sa Dame.

(*b*) Pour empêcher l'échec de la Dame.

Troisième Renvoi,
au 9.e coup du Noir.



	Blanc.	*Noir.*
39.	D d 4 — c 6	D d 7 — c 6 :
40.	d 5 — c 6 :	R b 8 — c 7
41.	d 4 — d 5	h 6 — h 5
42.	T c 1 — h 1	T g 8 — h 8
43.	T h 1 — g 1	T h 8 — h 7
44.	T g 1 — g 8	h 6 — h 5
45.	T g 8 — a 8	R c 7 — b 6
46.	T a 8 — b 8 †	R b 6 — c 7
47.	T b 8 — b 7 †	R c 7 — d 8
48.	e 4 — e 5	d 6 — e 5 :
49.	d 5 — d 6	R d 8 — c 8 (*c*)
50.	d 6 — d 7 †	R c 8 — d 8
51.	T b 7 — b 8 †	R d 8 — e 7
52.	d 7 — d 8 D †	Mat.

Troisième Renvoi.

9.		F g 4 — f 3 :
10.	D e 2 — f 3 :	D h 5 — f 3 : †
11.	g 2 — f 3 :	F f 8 — g 7
12.	h 2 — h 4	h 7 — h 6
13.	T h 1 — g 1	C f 6 — h 7
14.	F c 1 — f 4 :	F g 7 — d 4 : †
15.	c 3 — d 4 :	g 5 — f 4 :
16.	T g 1 — g 7	C b 8 — c 6

(*c*) Pour éviter le mat de la tour.

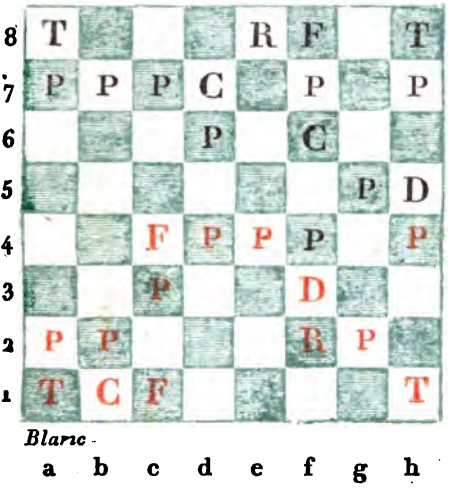
Blanc.	*Noir.*
17. C b 1 — c 3	C c 6 — d 4 :
18. F c 4 — f 7 †	R e 8 — f 8
19. T a 1 — g 1	C d 4 — c 6
20. F f 7 — b 3.	T a 8 — d 8
21. T g 7 — f 7 †	R f 8 — e 8
22. T g 1 — g 7	C h 7 — f 8
23. C c 3 — d 5.	Perdu.

Quatrième Renvoi.

11.	C f 6 — g 4 †
12. R f 2 — g 1.	g 5 — h 4 :
13. F c 1 — f 4 :	C g 4 — f 6
14. C b 1 — a 3	D h 5 — f 3 :
15. g 2 — f 3 :	C f 6 — h 5 :
16. T h 1 — h 4 :	C h 5 — f 4 :
17. T h 4 — f 4 :	f 7 — f 6
18. R g 1 — f 2	R roq. — c 8
19. F c 4 — e 6	F f 8 — e 7
20. T a 1 — h 1.	R c 8 — b 8
21. F e 6 — d 7 :	T d 8 — d 7 :
22. T h 1 — h 6	b 7 — b 6
23. T f 4 — f 5.	F e 7 — d 8
24. T f 5 — h 5	R b 8 — b 7
25. f 3 — f 4	c 7 — c 6
26. f 4 — f 5 et gagnera.	

Quatrième Renvoi,

au 11.e coup du Noir.



TROISIÈME GAMBIT
OU
GAMBIT REFUSE.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2.	f 2 — f 4	d 7 — d 5 (*a*) *
3.	e 4 — d 5 :	D d 8 — d 5 : (*b*) *
4.	f 4 — e 5 :	D d 5 — e 5 : †
5.	F f 1 — e 2 (*c*)	F f 8 — d 6
6.	C g 1 — f 3	D e 5 — e 7
7.	d 2 — d 4	F c 8 — e 6
8.	R roq. — g 1	C b 8 — d 7
9.	c 2 — c 4	c 7 — c 6
10.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6

(*a*) Il aurait pu ne pousser ce pion qu'un pas, ce qui changerait totalement la partie. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*b*) S'il eût pris e 5 — f 4 :, ce coup ferait encore une autre partie. (*Voyez le second Renvoi*).

(*c*) Dans cette position, la partie serait entièrement égale de part et d'autre; cependant vous avez l'avantage, parce qu'à votre aile gauche, vous conservez quatre pions du côté de votre Dame, tandis que l'adversaire a les siens divisés trois par trois, et tous éloignés du centre.

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
2.		d 7 — d 6
3.	C g 1 — f 3	F c 8 — g 4
4.	F f 1 — c 4	C b 8 — c 6
5.	c 2 — c 3	F g 4 — f 3 :
6.	D d 1 — f 3 :	C g 8 — f 6
7.	d 2 — d 3	C c 6 — a 5
8.	F c 4 — b 5 †	c 7 — c 6
9.	F b 5 — a 4	b 7 — b 5
10.	F a 4 — c 2	F f 8 — e 7
11.	d 3 — d 4	e 5 — d 4 :
12.	c 3 — d 4 :	R roq. — g 8
13.	F c 1 — e 3	C a 5 — c 4
14.	C b 1 — d 2	C c 4 — b 2 :
15.	g 2 — g 4	C b 2 — c 4
16.	C d 2 — c 4 :	b 5 — c 4 :
17.	g 4 — g 5	C f 6 — d 7
18.	h 2 — h 4	D d 8 — a 5 †
19.	R e 1 — d 1	D a 5 — a 3
20.	T a 1 — c 1	D a 3 — a 2 :
21.	D f 3 — h 5	T a 8 — b 8
22.	e 4 — e 5	g 7 — g 6
23.	D h 5 — e 2	T b 8 — b 2
24.	h 4 — h 5	c 6 — c 5
25.	h 5 — g 6 :	f 7 — g 6 :

Blanc.

	Blanc.	*Noir.*
26.	T h 1 — h 7 :	R g 8 — h 7 :
27.	D e 2 — h 5 †	R h 7 — g 8
28.	D h 5 — g 6 : †	R g 8 — h 8
29.	D g 6 — h 7 †	Mat.

Second Renvoi.

3.		e 5 — f 4 :
4.	C g 1 — f 3	D d 8 — d 5 :
5.	d 2 — d 4	D d 5 — e 4 †
6.	R e 1 — f 2	F f 8 — e 7
7.	F f 1 — d 3	D e 4 — c 6
8.	F c 1 — f 4 :	F c 8 — e 6
9.	D d 1 — e 2	D c 6 — d 7
10.	c 2 — c 4	c 7 — c 6
11.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6
12.	h 2 — h 3	R roq. — g 8
13.	g 2 — g 4	F e 7 — d 6
14.	C f 3 — e 5	F d 6 — e 5 :
15.	d 4 — e 5 :	C f 6 — e 8
16.	T a 1 — d 1	D d 7 — e 7
17.	g 4 — g 5	C b 8 — d 7
18.	D e 2 — h 5	g 7 — g 6
19.	D h 5 — h 6	D e 7 — c 5 †
20.	R f 2 — g 3	C d 7 — e 5 :
21.	C c 3 — e 4	D c 5 — d 4
22.	C e 4 — f 6 †	C e 8 — f 6 :
23.	g 5 — f 6 :	Perdu.

Troisième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
11.		R roq. — c 8
12.	T f 1 — e 1	D e 7 — f 8
13.	D d 1 — a 4	R c 8 — b 8
14.	F c 1 — e 3	c 6 — c 5
15.	d 4 — d 5	F e 6 — g 4
16.	b 2 — b 4	F g 4 — f 3 :
17.	g 2 — f 3 :	T d 8 — c 8
18.	C c 3 — b 5	a 7 — a 6
19.	C b 5 — d 6 :	D f 8 — d 6 :
20.	T a 1 — b 1	C d 7 — e 5
21.	F d 3 — e 2	C f 6 — d 7
22.	D a 4 — a 5	D d 6 — g 6 †
23.	R g 1 — h 1	D g 6 — d 6
24.	b 4 — c 5 :	C d 7 — c 5 :
25.	T b 1 — b 6	D d 6 — f 8
26.	T e 1 — b 1	C e 5 — d 7
27.	T b 6 — a 6 :	C c 5 — a 6 :
28.	D a 5 — a 6 :	T c 8 — c 7
29.	d 5 — d 6	T c 7 — c 8
30.	D a 6 — a 7 †	Mat.

Troisième Renvoi,
au 11.e coup du Noir.

GAMBIT DE LA DAME

ou

LE GAMBIT D'ALEP.

	Blanc.	*Noir.*
1.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
2.	c 2 — c 4	d 5 — c 4 :
3.	e 2 — e 4 (*a*) *	e 7 — e 5 (*b*) *
4.	d 4 — d 5 (*c*) *	f 7 — f 5 (*d*)
5.	C b 1 — c 3	C g 8 — f 6
6.	f 2 — f 3	F f 8 — c 5

(*a*) Si vous ne poussiez ce pion qu'un pas, votre adversaire tiendrait le fou de votre Dame renfermé pendant la moitié de la partie. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*b*) Si, au lieu de jouer ce pion, il avait soutenu celui du gambit, il aurait perdu la partie. (*Voyez le second Renvoi*).

(*c*) Si vous aviez pris d 4 — e 5 :, vous perdiez l'avantage de l'attaque. (*Voyez le troisième Renvoi*).

(*d*) S'il avait joué tout autre coup, il aurait fallu pousser f 2 — f 4; ce qui aurait procuré une entière liberté à vos pièces.

639814 A

	Blanc.	*Noir.*
7.	C c 3 — a 4 (*e*) *	F c 5 — g 1 : (*f*)
8.	T h 1 — g 1 ;	R roq. — g 8 (*g*)
9.	C a 4 — c 3	f 5 — e 4 :
10.	F f 1 — c 4 : (*h*) *	e 4 — f 3 :
11.	g 2 — f 3 : (*i*)	F c 8 — f 5
12.	F c 1 — e 3	C b 8 — d 7
13.	D d 1 — d 2	C d 7 — b 6
14.	F e 3 — b 6 :	a 7 — b 6 :
15.	R roq. — c 1	R g 8 — h 8
16.	T g 1 — g 5	g 7 — g 6
17.	D d 2 — e 3	D d 8 — d 6
18.	C c 3 — e 4	F f 5 — e 4 :
19.	f 3 — e 4 : (*k*)	T f 8 — e 8
20.	R c 1 — b 1	D d 6 — c 5
21.	D e 3 — c 5 ;	b 6 — c 5 :
22.	T d 1 — e 1	R h 8 — g 7
23.	R b 1 — c 2	h 7 — h 6
24.	T g 5 — g 3	C f 6 — h 5
25.	T g 3 — b 3	b 7 — b 6
26.	d 5 — d 6 (*l*)	c 7 — d 6 :
27.	T b 3 — b 6 ;	T a 8 — d 8
28.	T e 1 — d 1	C h 5 — f 6
29.	T b 6 — b 7 †	R g 7 — h 8
30.	F c 4 — d 5 (*m*)	C f 6 — d 5 :
31.	T d 1 — d 5 ;	T e 8 — f 8

	Blanc.	*Noir.*
32.	T d 5 — d 2	T f 8 — f 4
33.	T d 2 — e 2	d 6 — d 5
34.	e 4 — d 5 :	T d 8 — d 5 :

(*e*) Au lieu de jouer ce cavalier pour vous défaire du fou de son Roi, selon la règle générale, prescrite dans la première partie (*note c*), vous auriez pu prendre le pion du gambit; mais vous auriez perdu la partie. (*Voyez le quatrième Renvoi*).

(*f*) Si, au lieu de prendre ce cavalier, il eût joué F c 5 — d 4, vous auriez pu l'attaquer en jouant C g 1 — e 2, et le prendre le coup suivant.

(*g*) S'il avait poussé b 7 — b 5 pour soutenir le pion du gambit, il aurait perdu la partie; (*voyez le cinquième Renvoi*). Et si, au lieu de l'un de ces deux coups, il avait préféré prendre f 5 — e 4 :, vous auriez repris f 3 — e 4 :, et il n'aurait pas osé reprendre C f 6 — e 4 :, parce qu'en jouant ensuite D d 1 — h 5 †, vous auriez gagné la partie.

(*h*) Voici un coup singulier: si vous eussiez repris f 3 — e 4 :, vous auriez perdu la partie. (*Voyez le sixième Renvoi*).

(*i*) En reprenant de ce pion, vous procurez à votre tour une ouverture sur son Roi.

(*k*) Pour se réunir à celui de la Dame.

(*l*) Pour faire ouverture à votre tour et à votre fou.

(*m*) Pour empêcher les pions de l'adversaire d'avancer.

	Blanc.	*Noir.*
35.	T b 7 — e 7	g 6 — g 5 (*n*)
36.	T e 7 — e 5 :	T d 5 — e 5 :
37.	T e 2 — e 5 :	T f 4 — f 2 †
38.	R c 2 — e 3	T f 2 — h 2 :
39.	a 2 — a 4 (*o*)	g 5 — g 4
40.	a 4 — a 5	g 4 — g 3
41.	T e 5 — e 1	g 3 — g 2
42.	T e 1 — g 1	T h 2 — h 3 †
43.	R c 3 — c 4	T h 3 — g 3
44.	a 5 — a 6	T g 3 — g 7
45.	R c 4 — c 5 :	h 6 — h 5
46.	R c 5 — b 6	h 5 — h 4
47.	a 6 — a 7	T g 7 — a 7 : (*p*)
48.	T g 1 — g 2 : (*q*)	T a 7 — h 7
49.	b 2 — b 4	h 4 — h 3

(*n*) S'il soutenait le pion, il perdrait la partie.

(*o*) Si, au lieu de pousser ce pion, vous aviez pris T e 5 — c 5 :, vous auriez perdu la partie, parce que votre Roi aurait empêché votre tour de venir fermer le passage au pion de son cavalier.

(*p*) S'il ne prenait pas votre pion, en prenant le sien, il perdrait immédiatement la partie.

(*q*) Si, au lieu de prendre son pion, vous aviez pris sa tour, vous perdiez la partie.

	Blanc.	*Noir.*
50.	T g 2 — h 2	R h 8 — g 7
51.	b 4 — b 5	R g 7 — g 6
52.	R b 6 — c 6	R g 6 — g 5
53.	b 5 — b 6	R g 5 — g 4
54.	b 6 — b 7	T h 7 — b 7 : (r)

(r) Vous prenez sa tour, et comme son pion vous coûtera la vôtre, il est visible que la partie est remise.

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
3.	e 2 — e 3	f 7 — f 5
4.	F f 1 — c 4 :	e 7 — e 6
5.	f 2 — f 3	C g 8 — f 6
6.	C b 1 — c 3	c 7 — c 5
7.	C g 1 — e 2	C b 8 — c 6
8.	R roq. — g 1	g 7 — g 5
9.	d 4 — c 5 :	D d 8 — d 1 :
10.	T f 1 — d 1 :	F f 8 — c 5 :
11.	C e 2 — d 4	R e 8 — e 7
12.	C c 3 — a 4	F c 5 — d 6
13.	C d 4 — c 6 :	b 7 — c 6 :
14.	f 3 — f 4	h 5 — h 6
15.	F c 1 — d 2	C f 6 — d 5

	Blanc.	*Noir.*
16.	g 2 — g 3	F c 8 — d 7
17.	R g 1 — f 2	c 6 — c 5
18.	C a 4 — c 3	F d 7 — c 6
19.	C c 3 — d 5 :	e 6 — d 5 :
20.	F c 4 — e 2	T a 8 — g 8
21.	F d 2 — c 3	g 5 — f 4 :
22.	F c 3 — h 8 :	f 4 — e 3 : †
23.	R f 2 — e 3 :	T g 8 — h 8 :
24.	F e 2 — f 3	R e 7 — e 6
25.	T d 1 — d 2	d 5 — d 4 †
26.	R e 3 — f 2	F c 6 — e 4
27.	T a 1 — e 1	R e 6 — d 5
28.	T d 2 — e 2	T h 8 — e 8
29.	g 3 — g 4	F e 4 — f 3 :
30.	T e 2 — e 8 :	f 5 — g 4 :
31.	h 2 — h 3	c 5 — c 4
32.	T e 8 — h 8	d 4 — d 3
33.	R f 2 — e 3	F d 6 — c 5 †
34.	R e 3 — f 4	d 3 — d 2

et gagnera.

Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
3.		b 7 — b 5
4.	a 2 — a 4	c 7 — c 6
5.	b 2 — b 3	c 4 — b 3 :
6.	a 4 — b 5 :	c 6 — b 5 :
7.	F f 1 — b 5 : †	F c 8 — d 7
8.	D d 1 — b 3 :	F d 7 — b 5 :
9.	D b 3 — b 5 : †	D d 8 — d 7
10.	D b 5 — d 7 : †	C b 8 — d 7 :
11.	f 2 — f 4	e 7 — e 6
12.	R e 1 — e 2	f 7 — f 5
13.	e 4 — e 5	C g 8 — e 7
14.	C b 1 — c 3	C e 7 — d 5
15.	C c 3 — d 5 :	e 6 — d 5 :
16.	F c 1 — a 3	F f 8 — a 3 :
17.	T a 1 — a 3 :	R e 8 — e 7
18.	R e 2 — f 3	T h 8 — b 8
19.	C g 1 — e 2	R e 7 — e 6
20.	T h 1 — a 1	T b 8 — b 7
21.	T a 3 — a 6 †	C d 7 — b 6
22.	T a 1 — a 5	g 7 — g 6
23.	C e 2 — c 3	T a 8 — d 8
24.	T a 6 — a 7 :	T b 7 — a 7 :
25.	T a 5 — a 7 : (*a*)	

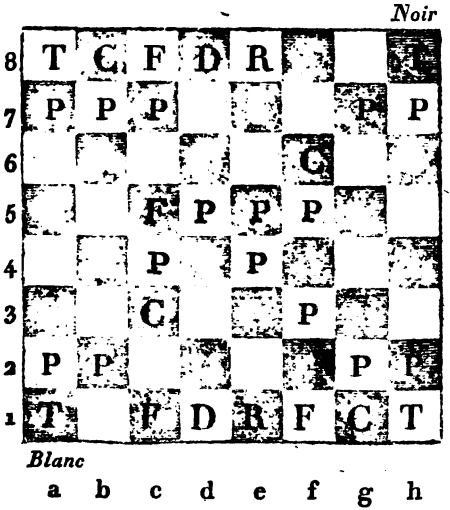
(*a*) Dans cette position, le blanc doit gagner, ayant un pion de plus.

Troisième Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
4.	d 4 — e 5 :	D d 8 — d 1 :
5.	R e 1 — d 1 :	F c 8 — e 6
6.	f 2 — f 4	g 7 — g 6
7.	C b 1 — e 3	C b 8 — d 7
8.	h 2 — h 3	h 7 — h 8
9.	F c 1 — e 3	R roq. — c 8
10.	R d 1 — c 2	F f 8 — c 5
11.	F e 3 — c 5 :	C d 7 — c 5 :
12.	C g 1 — f 3	c 7 — c 6
13.	C f 3 — g 5	b 7 — b 5
14.	F f 1 — e 2	C g 8 — e 7
15.	C g 5 — e 6 :	f 7 — e 6 :
16.	a 2 — a 4	C c 5 — b 3
17.	T a 1 — a 2	a 7 — a 6
18.	a 4 — b 5 :	a 6 — b 5 :
19.	T a 2 — a 8 †	R c 8 — b 7
20.	T a 8 — d 8 :	T h 8 — d 8 :
21.	T h 1 — d 1	C b 3 — d 4 †
22.	R c 2 — b 1	R b 7 — b 6
23.	g 2 — g 4	h 5 — g 4 :
24.	h 3 — g 4 :	c 6 — c 5
25.	g 4 — g 5	C e 7 — c 6
26.	F e 2 — g 4	b 5 — b 4
27.	C c 3 — e 2	C c 6 — a 5

Quatrième Renvoi,

au 7.e coup du Noir.



	Blanc.	*Noir.*
28.	C e 2 — d 4 :	c 5 — d 4 :
29.	F g 4 — e 6 :	R b 6 — c 5
30.	f 4 — f 5	d 4 — d 3
31.	f 5 — g 6 :	C a 5 — b 3
32.	g 6 — g 7	T d 8 — a 8
33.	T d 1 — d 3 :	T a 8 — a 1 †
34.	R b 1 — c 2	T a 1 — c 1 † mat.

Quatrième Renvoi.

7.	F f 1 — c 4 :	f 5 — e 4 :
8.	f 3 — e 4 :	C f 6 — g 4
9.	C g 1 — h 3	D d 8 — h 4 †
10.	R e 1 — d 2	C g 4 — e 3
11.	D d 1 — e 2	F c 8 — g 4
12.	D e 2 — d 3	C e 3 — g 2 :
13.	C h 8 — g 1	D h 4 — e 1 †
14.	R d 2 — c 2	F c 5 — g 1 : et doit ensuite gagner.

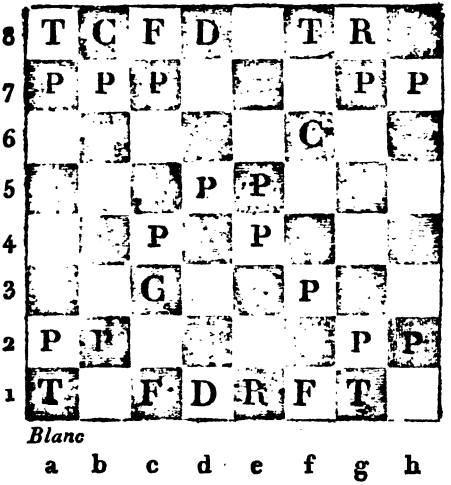
Cinquième Renvoi.

« 7.	C c 3 — a 4	F c 5 — g 1 :
8.	T h 1 — g 1 :	b 7 — b 5
9.	C a 4 — c 5	R roq. — g 8
10.	a 2 — a 4	C b 8 — a 6
11.	C c 5 — a 6 :	F c 8 — a 6 :
12.	a 4 — b 5 :	F a 6 — b 5 :
13.	b 2 — b 3	f 5 — e 4 :

	Blanc.	*Noir.*
14.	b 3 — c 4 :	F b 5 — d 7
15.	F c 1 — g 5	e 4 — f 3 :
16.	g 2 — f 3 :	R g 8 — h 8
17.	F f 1 — d 3	h 7 — h 6
18.	h 2 — h 4	h 6 — g 5 :
19.	h 4 — g 5 :	C f 6 — h 5
20.	F d 3 — g 6	C h 5 — f 4
21.	D d 1 — c 2	C f 4 — g 6 : (*a*)
22.	D c 2 — g 6 :	F d 7 — f 5
23.	D g 6 — h 5 †	R h 8 — g 8
24.	g 5 — g 6	F f 5 — g 6 :
25.	D h 5 — g 6 :	D d 8 — f 6
26.	T a 1 — a 6	D f 6 — g 6 :
27.	T a 6 — g 6 :	T f 8 — f 7
28.	R e 1 — e 2	a 7 — a 5
29.	T g 6 — e 6	a 5 — a 4
30.	T e 6 — e 5 :	a 4 — a 3
31.	T g 1 — a 1	a 3 — a 2
32.	T e 5 — e 3	T f 7 — f 6
33.	R e 2 — d 3	T a 8 — a 3 †
34.	R d 3 — e 4	T a 3 — e 3 :
35.	R e 4 — e 3 :	T f 6 — a 6
36.	R e 3 — d 4	R g 8 — f 7
37.	R d 4 — c 3	T a 6 — a 3 †

(*a*) Pour éviter le mat.

Sixième Renvoi,
au 10.e coup du Blanc.



	Blanc.	*Noir.*
38.	R c 3 — b 4	T a 3 — f 3 :
39.	T a 1 — a 2 :	R f 7 — e 7
40.	c 4 — c 5	g 7 — g 5
41.	T a 2 — a 7	R e 7 — d 8.
42.	R b 4 — b 5	g 5 — g 4
43.	R b 5 — c 6	T f 3 — f 6 †
44.	d 5 — d 6	c 7 — d 6 :
45.	c 5 — d 6 :	R d 8 — e 8
46.	T a 7 — g 7.	T f 6 — h 6
47.	R c 6 — c 7 (*b*)	

Sixième Renvoi.

10.	f 3 — e 4 :	C f 6 — e 4 :
11.	C c 3 — e 4 :	D d 8 — h 4 †
12.	C e 4 — g 3	F c 8 — g 4
13.	F f 1 — e 2	D h 4 — h 2 :
14.	T g 1 — f 1	D h 2 — g 3 : †
15.	R e 1 — d 2	C b 8 — d 7
16.	T f 1 — f 8 :	T a 8 — f 8 :
17.	D d 1 — e 1	T f 8 — f 2 et gagnera.

(*b*) Le blanc pousse son pion à Dame, et gagnera la partie.

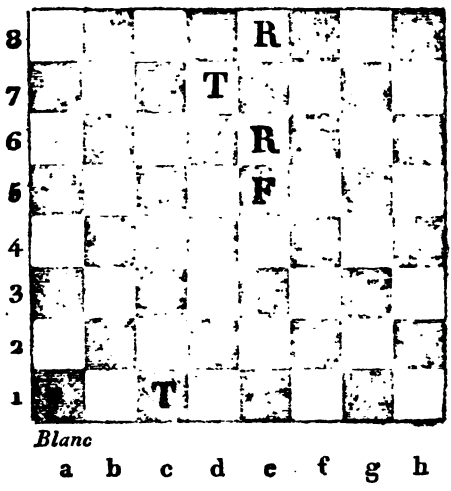
1. *Mat de la tour et du fou contre la tour.* (*a*)

	Blanc.	*Noir.*
1.	T c 1 — c 8 †	T d 7 — d 8
2.	T c 8 — c 7	T d 8 — d 2 (*b*)
3.	T c 7 — b 7 (*c*)	T d 2 — d 1 (*d*)
4.	T b 7 — g 7	T d 1 — f 1 (*e*) *
5.	F e 5 — g 3	R e 8 — f 8 (*f*) *
6.	T g 7 — g 4	R f 8 — e 8 (*g*)
7.	T g 4 — c 4	T f 1 — d 1 (*h*) *
8.	F g 3 — h 4	R e 8 — f 8
9.	F h 4 — f 6	T d 1 — e 1 †
10.	F f 6 — e 5	R f 8 — g 8
11.	T c 4 — h 4	Perdu.

(*a*) On a donné cette situation comme la meilleure pour le noir, et la seule où il soit en défense. On trouvera ci-après la manière de l'y réduire.

(*b*) Pour parvenir au mat, vous devez forcer l'adversaire à jouer sa tour à la case d 1, ou à la case d 3. Lorsqu'il se trouve dans l'une ou l'autre place, la partie doit se gagner à coups comptés.

1. *Situation.*



(*c*) Il est forcé actuellement de jouer sa tour à la case d 1 ou à la case d 3.

(*d*) Vous l'avez obligé de jouer sa tour sur l'une des cases qui doit le faire perdre; mais ce n'est pas assez; il faut encore que votre tour ne se trouve distente de votre Roi que de la marche d'un cavalier. Si vous jouiez T b 7 — c 7, il jouerait T d 1 — d 2, et ce serait toujours à recommencer; au lieu qu'en passant votre tour à droite, vous le forcez, pour parer le mat, à jouer T d 1 — f 1; et cette case n'est pas meilleure que la case d 1.

(*e*) Il aurait pu jouer R e 8 — f 8 ; (*Voyez le premier Renvoi*).

(*f*) Il pourrait jouer T f 1 — f 3 ; (*Voyez le second Renvoi*).

(*g*) Il ramène son Roi pour être en état de couvrir l'échec de votre tour.

(*h*) Il aurait pu jouer R e 8 — f 8 ; (*Voyez le troisième Renvoi*).

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
4.		R e 8 — f 8
5.	T g 7 — h 7 (*a*)	T d 1 — g 1
6.	T h 7 — c 7 (*b*)	R f 8 — g 8
7.	T c 7 — c 8 †	R g 8 — h 7
8.	T c 8 — h 8 †	R h 7 — g 6
9.	T h 8 — g 8 †	R g 6 — h 7
10.	T g 8 — g 1 :	Perdu.

(*a*) Vous l'obligez, par ce coup, à jouer T d 1 — g 1, pour parer le mat; ce qui vous procure le moyen de prendre sa tour pour rien.

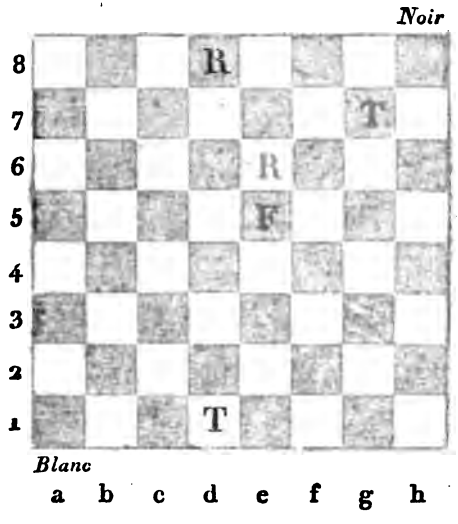
(*b*) Le seul moyen de parer le mat, est de jouer son Roi à la case g 8; car s'il jouait T g 1 — g 6 †, vous conserveriez toute votre attaque, en couvrant l'échec avec votre tour.

Second Renvoi.

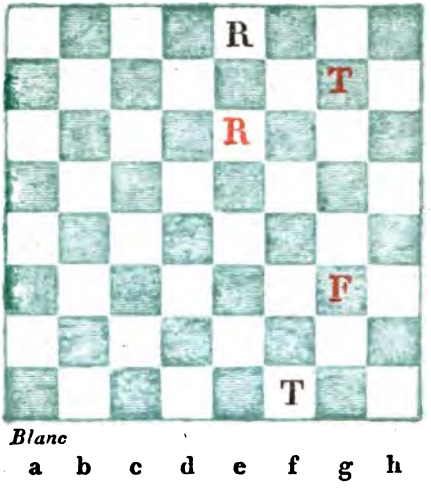
	Blanc.	*Noir.*
5.		T f 1 — f 3
6.	F g 3 — d 6	T f 3 — e 3 †
7.	F d 6 — e 5	T e 3 — f 3 (*a*)
8.	T g 7 — e 7 †	R e 8 — f 8 (*b*)
9.	T e 7 — c 7	R f 8 — g 8
10.	T c 7 — g 7 †	R g 8 — f 8 (*c*)
11.	T g 7 — g 4	R f 8 — e 8 (*d*)
12.	F e 5 — f 4	Perdu.

Premier Renvoi,

au 4.e coup du Noir.

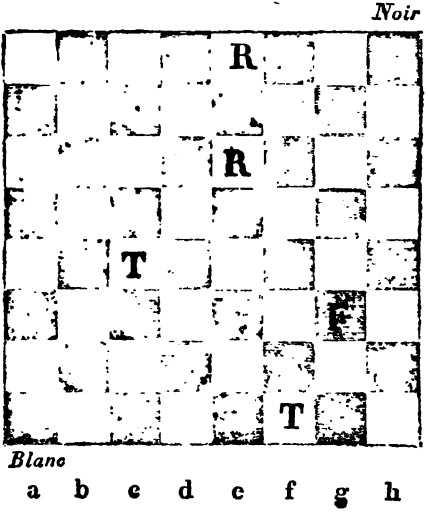


Second Renvoi,
au 5.e coup du Noir.



Troisième Renvoi,

au 7.e coup du Noir.



(*a*) S'il avait joué R e 8 — f 8, vous auriez joué T g 7 — h 7, pour donner mat le coup suivant.

(*b*) S'il avait joué R e 8 — d 8, il aurait fallu jouer T e 7 — b 7, pour donner mat le coup suivant.

(*c*) S'il avait joué R g 8 — h 8, vous auriez gagné sa tour, en donnant l'échec à la découverte.

(*d*) S'il avait joué T f 3 — e 3, pour empêcher l'échec de votre fou, il aurait fallu jouer T g 4 — h 4, pour donner mat le coup suivant.

Troisième Renvoi.

Blanc.	*Noir.*
7.	R e 8 — f 8
8. F g 3 — e 5	R f 8 — g 8
9. T c 4 — h 4	Perdu.

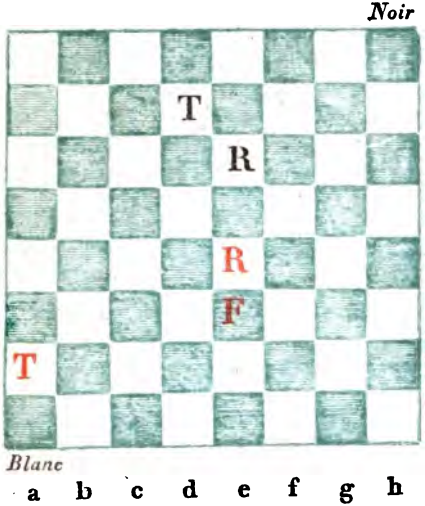
2. *Manière de réduire le noir à la situation donnée dans la fin de partie précédente.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	T a 2 — b 2 (*a*)	T d 7 — d 8
2.	F e 3 — f 4 (*b*)	T d 8 — e 8
3.	T b 2 — b 6 †	R e 6 — f 7 †
4.	R e 4 — f 5	T e 8 — e 2
5.	T b 6 — b 1 (*c*)	T e 2 — f 2
6.	T b 1 — b 7 †	R f 7 — f 8 (*d*)
7.	R f 5 — e 4	R f 8 — e 8 (*e*) *
8.	F f 4 — e 5	T f 2 — f 7
9.	T b 7 — b 8 †	R e 8 — e 7
10.	R e 4 — d 5	T f 7 — f 1
11.	T b 8 — b 7 †	R e 7 — e 8
12.	R d 5 — e 6 (*f*)	

(*a*) Si vous aviez donné l'échec avec votre tour, il l'aurait couvert avec la sienne; mais par ce coup il est obligé de ramener sa tour; ce qui vous procure le moyen de faire usage du fou.

(*b*) Maintenant qu'il ne peut plus couvrir l'échec de votre tour, vous forcerez son Roi à rétrograder.

2. *Situation.*



(*c*) Ce coup est essentiel pour faire toujours le même usage de votre fou, c'est-à-dire, pour l'empêcher de couvrir l'échec que vous donnerez avec votre tour.

(*d*) S'il avait retiré son Roi à la case e 8, il aurait fallu avancer votre Roi, en face du sien, et laisser votre fou en prise. Dans la position actuelle, la difficulté consiste à placer votre fou à la case e 5; ce que l'adversaire empêchera, en laissant son Roi immobile, et en jouant alternativement sa tour de la case f 2 à la case f 1.

(*e*) S'il avait joué T f 2 — e 2 †, il aurait fallu jouer R e 4 — d 5, et votre fou aurait été libre; mais il aurait pu jouer R f 8 — g 3 : (*Voyez le Renvoi*).

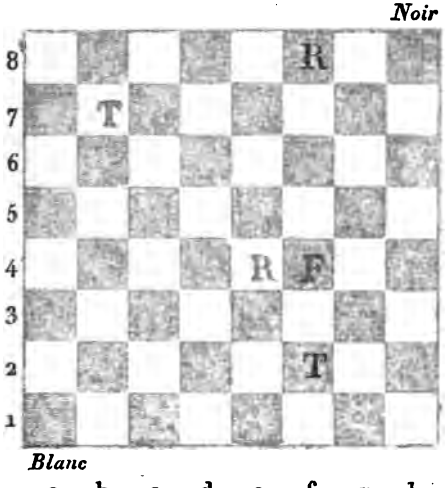
(*f*) Vous vous trouvez actuellement dans la position donnée dans la partie précédente.

Renvoi.

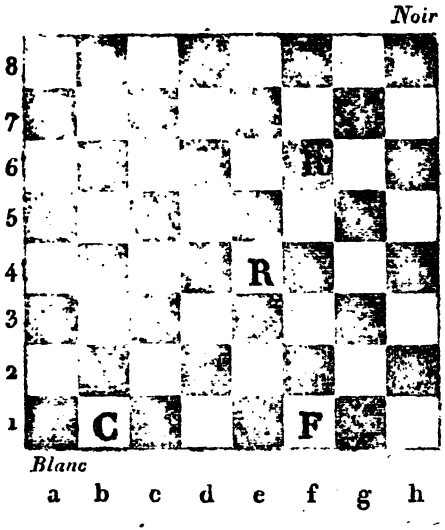
	Blanc.	*Noir.*
7.		R f 8 — g 8
8.	F f 4 — e 5	T f 2 — f 7
9.	T b 7 — b 1	T f 7 — f 2
10.	R e 4 — d 5	R g 8 — f 7
11.	T b 1 — b 7 †	R f 7 — g 6
12.	T b 7 — g 7 †	R g 6 — h 6
13.	R d 5 — e 6	T f 2 — e 2
14.	T g 7 — g 1	T e 2 — f 2
15.	F e 5 — f 6	R h 6 — h 5
16.	T g 1 — g 5 †	R h 5 — h 6
17.	R e 6 — f 7	T f 2 — c 2
18.	T g 5 — b 5	T c 2 — c 7 †
19.	F f 6 — e 7	T c 7 — d 7
20.	T b 5 — b 8	R h 6 — h 5
21.	T b 8 — b 4 (*a*)	

(*a*) Le blanc donnera mat le coup suivant. On peut voir par ce renvoi, que lorsqu'on ne se trouve pas dans la situation donnée précédemment, il se trouve différentes manières de forcer le mat. Il faut seulement observer que le fou doit être toujours près de son Roi, pour le couvrir en cas d'échec.

Renvoi,
au 7.e coup du Noir.



3. *Situation.*



3. *Mat du fou et du cavalier.* (*a*)

	Blanc.	*Noir.*
1.	F f 1 — c 4	R f 6 — g 6
2.	R e 4 — f 4	R g 6 — f 6
3.	C b 1 — c 3	R f 6 — g 6
4.	C c 3 — e 4 (*b*)	R g 6 — h 6
5.	R f 4 — f 5	R h 6 — h 7 (*c*)
6.	R f 5 — f 6	R h 7 — h 8 (*d*)
7.	C e 4 — d 6	R h 8 — h 7
8.	C d 6 — f 7 (*e*)	R h 7 — g 8 (*f*)

(*a*) Le mat doit se donner dans le coin de la couleur du fou, et lorsque le Roi adverse se retire dans le coin opposé, on peut en dix-huit ou vingt coups forcer le mat.

(*b*) Le cavalier doit servir à ôter au Roi adverse les cases contraires à celles de la couleur du fou.

(*c*) S'il avait joué R h 6 — h 5, vous auriez joué F c 4 — e 2 †; et alors, s'il eût avancé son Roi du côté du coin de la couleur du fou, vous auriez facilement trouvé le mat en peu de coups.

(*d*) S'il avait joué R h 7 — h 6, il aurait fallu jouer F c 4 — e 2, pour forcer son Roi à gagner le coin noir d'où le cavalier doit le faire sortir.

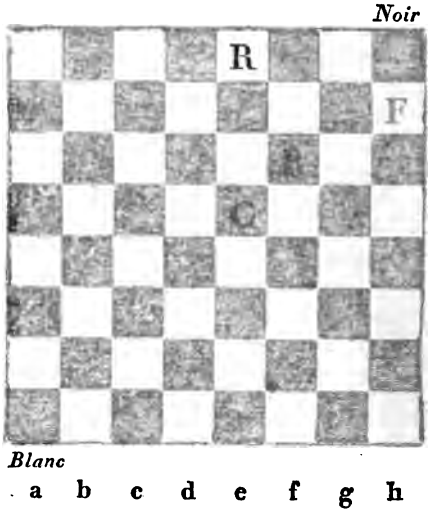
(*e*) Dans cette position, le mat est forcé en 18 ou 20 coups.

(*f*) Le cavalier l'empêche de revenir dans le coin. Présentement le cavalier doit lui interdire les cases noires, et le fou les cases blanches.

	Blanc.	*Noir.*
9.	F c 4 — d 3	R g 8 — f 8
10.	F d 3 — h 7	R f 8 — e 8
11.	C f 7 — e 5	R e 8 — f 8 (*g*)
12.	C e 5 — d 7 †	R f 8 — e 8
13.	R f 6 — e 6	R e 8 — d 8
14.	R e 6 — d 6	R d 8 — e 8
15.	F h 7 — g 6 †	R e 8 — d 8
16.	F g 6 — f 7	R d 8 — c 8
17.	C d 7 — c 5	R c 8 — d 8
18.	C c 5 — b 7 †	R d 8 — c 8
19.	R d 6 — c 6	R c 8 — b 8
20.	R c 6 — b 6	R b 8 — c 8
21.	F f 7 — e 6 †	R c 8 — b 8
22.	F e 6 — d 7	R b 8 — a 8
23.	C b 7 — c 5	R a 8 — b 8
24.	C c 5 — a 6 †	R b 8 — a 8
25.	F d 7 — c 6 †	Mat.

(*g*) Il aurait pu jouer R e 8 — d 8. (*Voyez le Renvoi* sur ce coup.

Renvoi,
au 11.e coup du Noir.



Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
11.		R e 8 — d 8
12.	R f 6 — e 6	R d 8 — c 7
13.	C e 5 — d 7 (*a*)	R c 7 — c 6
14.	F h 7 — d 3 (*b*)	R c 6 — c 7
15.	F d 3 — e 4	R c 7 — d 8
16.	R e 6 — d 6	R d 8 — e 8
17.	F e 4 — g 6 †	R e 8 — d 8
18.	F g 6 — f 7	R d 8 — c 8
19.	C d 7 — c 5 (*c*)	

(*a*) De l'une ou l'autre manière, le cavalier ne change pas sa marche.

(*b*) Si vous aviez joué F h 7 — e 4 †, il aurait regagné l'autre coin. Ce coup mal joué aurait détruit toute votre attaque.

(*c*) Il est inutile d'aller plus loin; cette situation est la même que celle du dix-septième coup de cette partie.

4. *Partie gagnée d'une tour et un pion contre un fou.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	T d 1 — a 1 (*a*)	F c 7 — b 8
2.	T a 1 — a 6 †	F b 8 — d 6 (*b*)
3.	T a 6 — b 6 (*c*)	R e 6 — d 7
4.	R e 4 — d 5	F d 6 — g 3
5.	T b 6 — b 7 †	F g 3 — c 7
6.	T b 7 — a 7	R d 7 — c 8
7.	R d 5 — c 6 (*d*)	

(*a*) Si vous aviez poussé d 4 — d 5 †, vous lui auriez donné le moyen de faire partie remise, comme vous verrez ci-après.

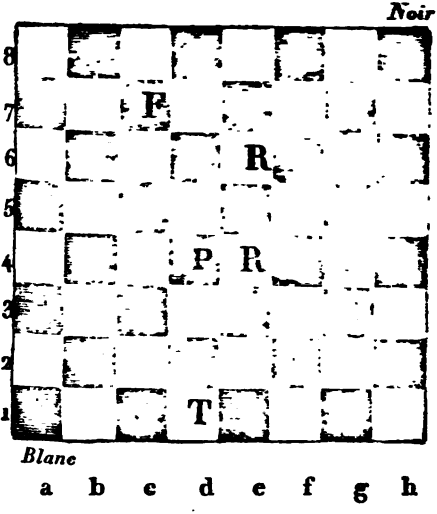
(*b*) S'il avait retiré son Roi, il aurait fallu jouer le votre en avant du pion. Cette partie ne peut se gagner qu'en avançant votre Roi, pour réduire celui de l'adversaire sur la dernière ligne, avant de pousser le pion.

(*c*) Par ce coup, vous le forcez de reculer son Roi, et de faire place au vôtre.

(*d*) Dans cette situation, la partie est gagnée, soit en poussant le pion, soit en forçant le fou adverse.

Méme

4. *Situation.*



Même partie remise, si celui qui a le pion, joue mal.

	Blanc.	*Noir.*
1.	d 4 — d 5 † (*a*)	R e 6 — d 7
2.	R e 4 — d 4	F c 7 — g 3
3.	T d 1 — a 1	F g 3 — f 4 (*b*)
4.	T a 1 — a 7 †	R d 7 — d 6 (*c*)
5.	R d 4 — e 4	F f 4 — g 3 (*d*)

(*a*) Dans la position présente, la partie doit être remise, parce que votre Roi ne pourra plus se porter en avant de son pion; en supposant toutefois que le noir joue tous ces coups exactement.

(*b*) Il doit avoir soin de tenir son fou à une certaine distance de votre Roi, afin de pouvoir vous donner échec, lorsque vous voudrez jouer le Roi sur l'une des deux cases noires à côté de votre pion.

(*c*) S'il avait couvert l'échec, au lieu de jouer son Roi, vous auriez gagné la partie, en avançant votre Roi sur la case noire, en face de son fou.

(*d*) S'il avait joué F f 4 — h 2, vous auriez gagné la partie, en jouant T a 7 — g 7. On doit observer que, dans la défense de cette partie, le fou ne doit pas être trop éloigné du Roi adverse.

	Blanc.	*Noir.*
6.	T a 7 — g 7	F g 3 — e 1 (*e*)
7.	T g 7 — g 6 †	R d 6 — d 7
8.	d 5 — d 6 (*f*)	R d 7 — c 6 (*g*)
9.	R e 4 — e 5	F e 1 — b 4 (*h*)
10.	d 6 — d 7 †	R c 6 — d 7 :
11.	R e 5 — d 5	R d 7 — c 7 (*i*)

(*e*) Pour pouvoir donner échec.

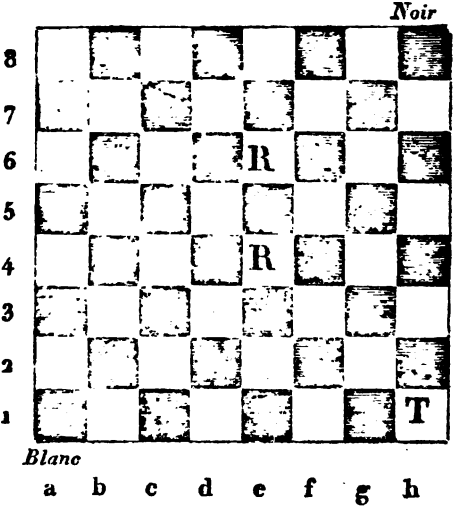
(*f*) Si vous aviez avancé votre Roi, il vous aurait fait retirer par un échec du fou.

(*g*) S'il eût joué tout autre coup, il aurait perdu la partie.

(*h*) Dans cette position, votre pion se trouve forcé; votre Roi ne pouvant plus avancer sans couvrir votre tour.

(*i*) Lorsqu'on reste avec un fou contre une tour, il faut conduire son Roi dans le coin de l'échiquier qui n'est pas de la couleur du fou. C'est la seule place où l'on puisse être sûr de la remise.

5. *Situation.*



5. *Mat de la tour contre un Roi seul.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	T h 1 — h 6 †	R e 6 — e 7
2.	R e 4 — e 5	R e 7 — d 7 (*a*)
3.	T h 6 — g 6 (*b*)	R d 7 — c 7
4.	R e 5 — d 5	R c 7 — b 7
5.	R d 5 — c 5	R b 7 — a 7
6.	R c 5 — b 5 (*c*)	R a 7 — b 7
7.	T g 6 — g 7 †	R b 7 — c 8
8.	R b 5 — c 6	R c 8 — d 8
9.	T g 7 — a 7	R d 8 — e 8
10.	R c 6 — d 6	R e 8 — f 8
11.	R d 6 — e 6	R f 8 — g 8
12.	R e 6 — f 6	R g 8 — h 8
13.	R f 6 — g 6	R h 8 — g 8
14.	T a 7 — a 8 †	Mat.

(*a*) Il faut attendre que son Roi se trouve en face du vôtre, pour donner l'échec avec votre tour, parce qu'alors l'échec l'oblige à rétrograder.

(*b*) Si vous aviez joué votre Roi en face du sien, il aurait remis le sien à la même place; au lieu que par ce coup, s'il joue son Roi en face du vôtre, vous pouvez alors le faire rétrograder par l'échec de votre tour.

(c) Présentement il est obligé de mettre son Roi en face du vôtre, ou d'abandonner la ligne.

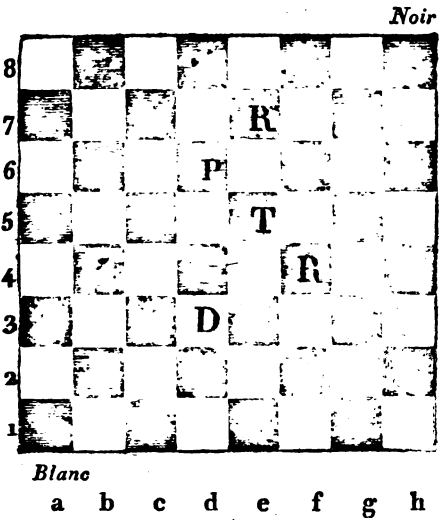
6. *Partie gagnée d'une Dame contre une tour et un pion.* (*a*)

	Blanc.	*Noir.*
1.	D d 3 — h 7 † (*b*)	R e 7 — e 6
2.	D h 7 — g 8 † (*c*)	R e 6 — e 7
3.	D g 8 — c 8	T e 5 — c 5
4.	D c 8 — h 7 †	R e 7 — e 6
5.	D b 7 — g 7	T c 5 — e 5
6.	D g 7 — c 7 (*d*)	T e 5 — c 5
7.	D c 7 — d 8	T c 5 — e 5
8.	D d 8 — e 8 † (*e*)	R e 6 — d 5
9.	D e 8 — c 8 (*f*)	T e 5 — e 4 † (*g*) *
10.	R f 4 — f 5	T e 4 — e 5 †
11.	R f 5 — f 6	T e 5 — e 4 (*h*)
12.	D c 8 — f 5 †	T e 4 — e 5
13.	D f 5 — d 3 †	R d 5 — c 5
14.	D d 3 — d 2 (*i*)	R c 5 — c 6
15.	D d 2 — d 4	R c 6 — d 7 (*k*)
16.	D d 4 — c 4	T e 5 — c 5 (*l*)

(*a*) Cette partie est un refait, lorsque le pion n'est pas sorti de sa place; mais lorsqu'il a été poussé en avant, la Dame doit gagner.

(*b*) Sa défense consiste à ne point laisser passer votre Roi, et à jouer sa tour, alternativement de la case c 5 à la case e 5, appuyée par son pion.

6. *Situation.*



(*c*) Ce coup est inutile. On ne le fait jouer ici que pour faire voir comment on peut perdre ou gagner des tems.

(*d*) C'est ce coup qui décide le gain de la partie; il faut donc commencer par prendre cette position.

(*e*) Par cet échec vous obligez son Roi à avancer sur son pion : ce coup facilitera, par la suite, le passage à votre Roi.

(*f*) Vous le mettez dans la nécessité d'éloigner sa tour de son Roi, ou de délivrer le passage au vôtre.

(*g*) S'il avait joué R d 5 — d 4, vous auriez dû jouer D c 8 — c 6; mais comme il aurait pu également jouer T e 5 — h 5, pour empêcher votre Roi de passer. (*Voyez* sur ce coup *le premier Renvoi*).

(*h*) S'il avait joué R d 5 — d 4, il aurait fallu jouer D c 8 — c 6.

(*i*) Dès que votre Roi pourra passer derrière son pion, la partie sera décidé en votre faveur. Il faut, pour y parvenir, le forcer à jouer son Roi.

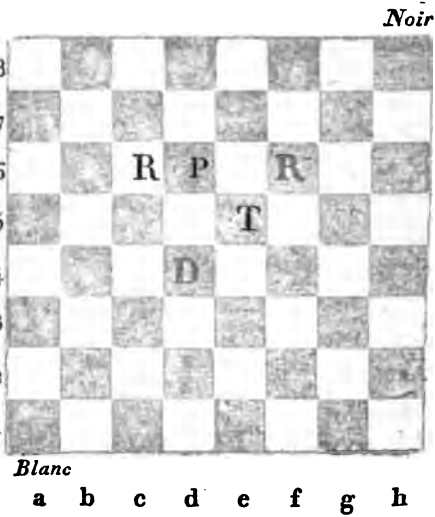
(*k*) Il aurait encore pu jouer R c 6 — c 7. (*Voyez le second Renvoi*).

(*l*) S'il avait éloigné sa tour de son Roi, il aurait fallu chercher le moyen de la forcer par un double échec.

	Blanc.	*Noir.*
17.	D c 4 — f 7 †	R d 7 — c 6
18.	R f 6 — e 7	T c 5 — e 5 †
19.	R e 7 — d 8	T e 5 — c 5
20.	D f 7 — d 7 †	R c 6 — d 5
21.	R d 8 — e 7	T c 5 — c 6
22.	D d 7 — f 5 †	R d 5 — e 4
23.	R e 7 — d 7	T c 6 — c 5
24.	D f 5 — e 4 † (*m*)	

(*m*) La partie est décidément gagnée pour le blanc; mais comme plusieurs amateurs peuvent ignorer la manière de faire mat avec une Dame contre une tour, on la trouvera ci-après page 128.

Second Renvoi,
au 15.e coup du Noir.



Premier Renvoi,
au 9.e coup du Noir.

Premier Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
9.		T e 5 — h 5 (*a*)
10.	D c 8 — a 8 †	R d 5 — c 4
11.	D a 8 — a 4 †	R c 4 — c 3
12.	D a 4 — a 3 † (*b*)	

(*a*) Sa tour étant éloignée de son Roi, vous devez la prendre par un double echec, ou pour le moins prendre son pion.

(*b*) Quelque part qu'il joue, son pion est perdu. L'objet de ce renvoi est de prouver qu'il est aisé, avec une Dame, de forcer, par un double échec, une tour, lorsqu'elle se trouve éloignée de son Roi.

Second Renvoi.

15.		R c 6 — c 7
16.	D d 4 — a 4	T e 5 — c 5
17.	D a 4 — a 7 †	R c 7 — c 6
18.	R f 6 — e 7 (*a*)	

(*a*) Votre Roi pouvant passer derrière le pion, vous devez gagner la partie.

7. *Mat de la Dame contre une tour.*

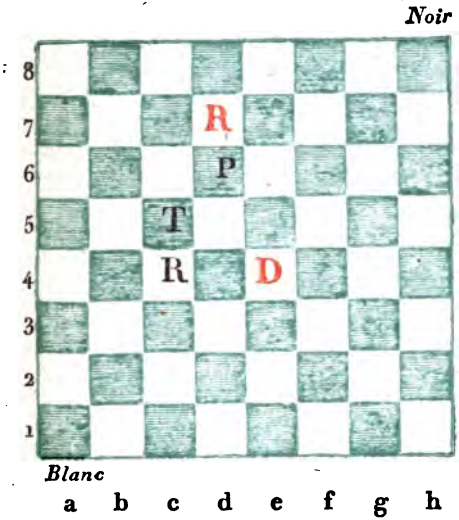
	Blanc.	*Noir.*
1.	D f 5 — e 4 †	R c 4 — b 3
2.	R d 7 — d 6 :	T c 5 — c 2
3.	R d 6 — d 5 (*a*)	R b 3 — b 2
4.	R d 5 — d 4	R b 2 — a 1 (*b*)
5.	R d 4 — d 3	T c 2 — b 2
6.	D e 4 — a 4 †	R a 1 — b 1
7.	D a 4 — a 3	T b 2 — d 2 † (*c*)
8.	R d 3 — c 3 (*)	T d 2 — c 2 †
9.	R c 3 — d 3 (*d*)	T c 2 — d 2 †
10.	R d 3 — e 3	T d 2 — b 2
11.	D a 3 — a 4 (*e*)	T b 2 — c 2
12.	R e 3 — d 3	T c 2 — b 2
13.	R d 3 — c 3 (*f*)	T b 2 — h 2
14.	D a 4 — b 5 †	R b 1 — a 1
15.	D b 5 — a 6 †	R a 1 — b 1 (*g*)
16.	D a 6 — b 6 †	R b 1 — a 2
17.	D b 6 — a 7 †	R a 2 — b 1
18.	D a 7 — b 8 † (*h*)	

(*a*) Il est inutile de donner des échecs avec votre Dame, avant que votre Roi soit près du Roi adverse.

(*b*) Il vous donne sa tour pour rien ; mais il serait pat, si vous la preniez.

(*c*) Votre dernier coup n'était pas le meilleur ; je ne l'ai fait jouer que pour faire voir les ressources de votre

7. *Situation.*



adversaire. Si vous preniez sa tour, il serait pat; et c'est à quoi on ne saurait trop faire attention dans cette fin de partie.

(*) Ce coup du blanc est encore plus mal joué que le précédent, puisque le noir, en jouant T d 2 — d 3 †, forcerait le blanc à prendre sa tour en le faisant pat, ou bien à souffrir l'échange de sa Dame contre la tour, et alors la partie se trouverait également remise. Il est probable que l'auteur a voulu faire jouer R d 3 — c 4; autrement il n'aurait pas manqué d'avertir de cette faute, que nous nous garderons bien de mettre sur son compte. Elle se sera sans doute glissée dans l'impression de l'ouvrage faite en pays étranger. Nous n'avons pas pu, comme nous l'aurions désiré, vérifier le coup sur l'édition originale anglaise.

(*Note de l'éditeur.*)

(*d*) Si vous aviez joué R c 3 — b 3, il aurait fait partie remise, en jouant T c 2 — c 3 †.

(*e*) Vous pouvez maintenant avancer votre Roi, sans craindre qu'il soit pat.

(*f*) Il est forcé d'éloigner sa tour de son Roi; ce qui vous donne le moyen de la prendre par un double échec, ou de faire mat.

(*g*) S'il avait couvert l'échec, vous auriez donné le mat à la case f 1.

(*h*) Vous auriez également forcé la tour en jouant D a 7 — g 1 †. Cette partie ne peut se gagner qu'en obligeant l'adversaire à éloigner sa tour de son Roi, afin de pouvoir la prendre ensuite par un double échec.

8. *Partie remise d'une Dame, contre une tour et un pion.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	D b 3 — b 8 †	R d 8 — e 7
2.	D b 8 — g 8	T e 6 — c 6
3.	R d 5 — e 5	T c 6 — e 6 †
4.	R e 5 — d 5 (*a*)	

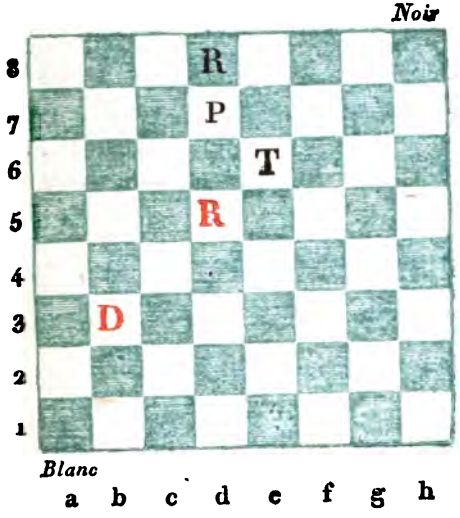
(*a*) Dans cette position, la partie est remise, par la raison que la Dame ne peut pas prendre en arrière, ni le Roi, ni le pion, comme dans la partie précédente.

9. *Partie remise d'une tour et un pion, contre une tour.*

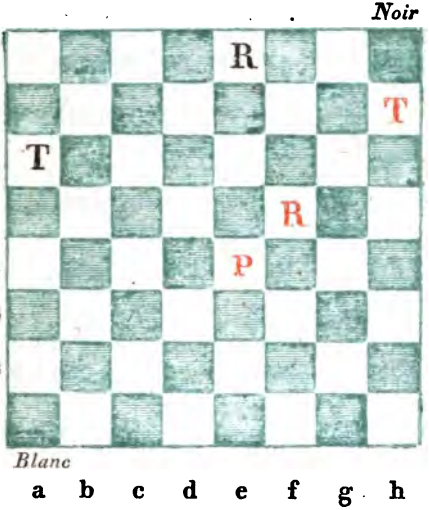
	Blanc.	*Noir.*
1.	e 4 — e 5	T a 6 — b 6 (*a*)
2.	T h 7 — a 7	T b 6 — c 6 (*b*)
3.	e 5 — e 6	T c 6 — c 1 (*c*)
4.	R f 5 — f 6	T c 1 — f 1 † (*d*)

(*a*) En conservant cette ligne avec sa tour, il empêche votre Roi d'avancer; mais s'il quittait cette même ligne avant que vous eussiez poussé votre pion, il perdrait la partie; comme on le verra dans la partie suivante.

8. *Situation.*



9. *Situation.*



(*b*) Il ne doit quitter cette ligne avec sa tour, qu'au moment où vous pousserez votre pion.

(*c*) S'il avait donné l'échec, il aurait perdu la partie.

(*d*) Il doit continuer de vous donner des échecs, pour vous faire abandonner votre pion; et au moment que votre Roi viendra sur sa tour, il attaquera votre pion et le prendra.

Même partie perdue, si celui qui n'a que la tour, joue mal.

	Blanc.	*Noir.*
1.	e 4 — e 5	T a 6 — a 1
2.	R f 5 — f 6 (*a*)	T a 1 — f 1 † (*b*)
3.	R f 6 — e 6	R e 8 — f 8 (*c*)

(*a*) Si vous aviez joué votre Roi en face du sien, il aurait pu se remettre dans la position de la remise, en donnant l'échec avec sa tour.

(*b*) S'il avait donné échec à la case à 6, vous auriez couvert cet échec avec votre pion; et si, au lieu de ce coup, il eût joué R e 8 — d 8, il aurait fallu alors donner échec avec votre tour, et jouer ensuite R f 6 — e 7.

(*c*) S'il avait laissé son Roi à la même place, il aurait fallu donner échec et faire tour pour tour.

	Blanc.	*Noir.*
4.	T h 7 — h 8 †	R f 8 — g 7
5.	T h 8 — e 8 (*d*)	T f 1 — g 1
6.	R e 6 — d 7	R g 7 — f 7 (*e*)
7.	e 5 — e 6 †	R f 7 — g 7 (*f*)
8.	R d 7 — e 7 (*g*)	T e 1 — e 2
9.	T e 8 — d 8	T e 2 — e 1
10.	T d 8 — d 2	T e 1 — e 3
11.	T d 2 — g 2 †	R g 7 — h 7
12.	R e 7 — f 7	T e 3 — f 3 †
13.	R f 7 — e 8	T f 3 — e 3
14.	e 6 — e 7	T e 3 — d 3 (*h*)
15.	T g 2 — c 2	R h 7 — g 7 (*i*)
16.	T c 2 — c 7	T d 3 — d 2
17.	T c 7 — d 7	T d 2 — b 2
18.	T d 7 — d 1	T b 2 — b 8 †
19.	R e 8 — d 7	T b 8 — b 7 †
20.	R d 7 — e 6	T b 7 — b 6 †
21.	T d 1 — d 6	T b 6 — b 8
22.	T d 6 — d 8	Perdu.

(*d*) Si vous jouiez tout autre coup, la partie serait remise.

(*e*) S'il avait joué T e 1 — d 1 †, il aurait fallu jouer R d 7 — e 7.

(*f*) S'il avait joué R f 7 — f 6, vous auriez dû jouer T e 8 — f 8 †, et pousser le coup suivant e 6 — e 7.

(*g*) Si, sur ce coup, vous aviez poussé e 6 — e 7, la partie aurait été remise.

(*h*) Il joue ce coup pour empêcher votre Roi de sortir à sa gauche, et pour le faire rentrer par un échec, au cas que vous vouliez le sortir à votre droite.

(*i*) En Angleterre, où le pat fait perdre la partie, vous pourriez, le coup suivant, jouer T c 2 — d 2, et, s'il ne prenait pas, poursuivre continuellement sa tour avec la vôtre.

10. *Partie remise d'une Dame et un pion, contre une Dame.*

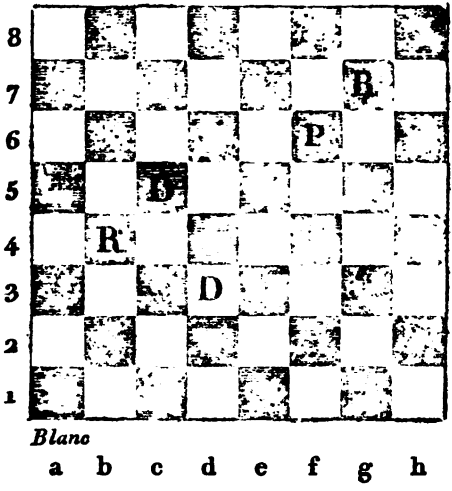
	Blanc.	*Noir.*
1.	f 6 — f 7 (*a*)	D c 5 — g 5 †
2.	D d 3 — g 6	D g 5 — e 5 †
3.	R g 7 — g 8 (*b*)	D e 5 — d 5
4.	R g 8 — h 7	D d 5 — h 1 †
5.	D g 6 — h 6	D h 1 — e 4 †
6.	R h 7 — g 8	D e 4 — g 4 †
7.	D h 6 — g 7	D g 4 — e 6 (*c*)

(*a*) Dans cette position, le blanc doit chercher à faire Dame pour Dame; et le noir, pour éviter l'échange des Dames, doit tenir son Roi éloigné de celui de l'adversaire, afin d'avoir l'échec perpétuel.

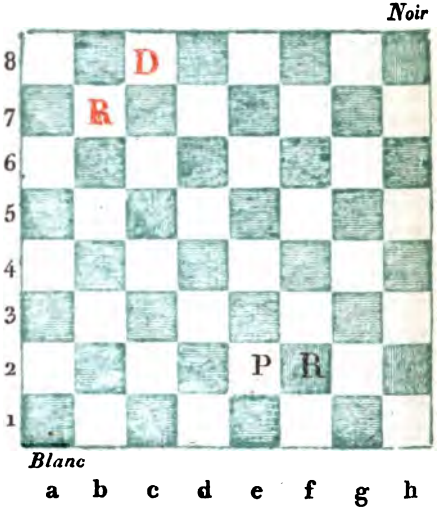
(*b*) Il ne peut plus vous donner d'échec sans perdre la partie; mais il peut empêcher votre pion de faire Dame.

(*c*) Lorsqu'il n'y a pas d'échec, on peut toujours empêcher le pion d'arriver à Dame; ainsi la partie est forcément remise.

10. *Situation.*



11. *Situation.*



11. *Partie gagnée d'une Dame, contre un pion près de Dame.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	D c 8 — f 5 † (*a*)	R f 2 — g 2
2.	D f 5 — g 4 †	R g 2 — f 2
3.	D g 4 — f 4 †	R f 2 — g 2
4.	D f 4 — e 3	R g 2 — f 1 (*b*)
5.	D e 3 — f 3 †	R f 1 — c 1 (*c*)
6.	R b 7 — c 6	R e 1 — d 2
7.	D f 3 — d 5 †	R d 2 — c 2
8.	D d 5 — c 4 †	R c 2 — d 2
9.	D c 4 — d 4 †	R d 2 — c 2
10.	D d 4 — e 3 (*d*)	R c 2 — d 1
11.	D e 3 — d 3 †	R d 1 — e 1
12.	R c 6 — d 5 (*e*)	

(*a*) Pour parvenir au gain de cette partie, il faut d'abord amener sa Dame le plus près possible du Roi adverse.

(*b*) C'est ce coup qui vous procure le gain de la partie, parce que vous forcez le Roi adverse à se mettre devant son pion.

(*c*) Son pion ne pouvant pas faire Dame, vous devez profiter de cet instant pour amener votre Roi près du sien.

(*d*) C'est toujours ce coup qui le force à jouer son Roi devant son pion.

(*e*) Vous continuerez les mêmes coups, jusqu'à ce que votre Roi soit près de son pion. Alors la partie est gagnée.

12. *Partie remise d'une Dame, contre un pion près de Dame.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	D e 2 — g 4 †	R g 1 — h 2
2.	D g 4 — f 3	R h 2 — g 1
3.	D f 3 — g 3 †	R g 1 — h 1 (*a*)

(*a*) Dans la partie précédente, vous forcez son Roi à se mettre devant son pion; mais il peut ici le laisser en prise sans danger, puisqu'en le prenant, vous le faites pat.

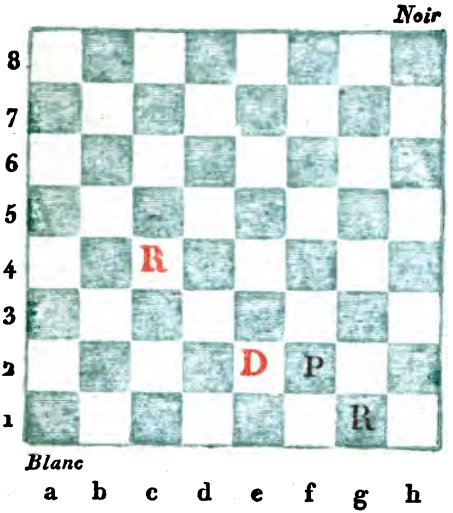
13. *Autre remise d'une Dame, contre un pion près de Dame.*

1.	D d 4 — g 4 †	R g 2 — f 2
2.	D g 4 — h 3	R f 2 — g 1
3.	D h 3 — g 3 †	R g 1 — h 1 (*a*)

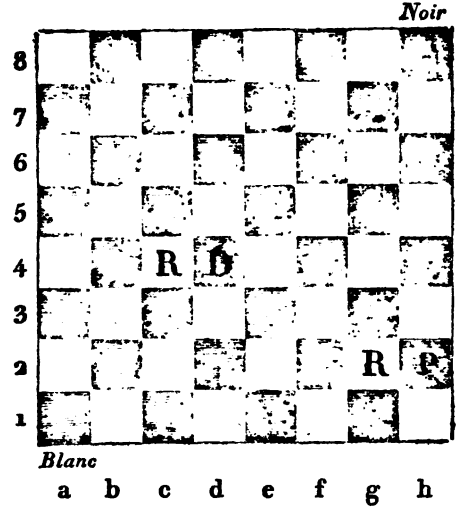
(*a*) Étant forcé d'ôter votre Dame de cette ligne, pour faire place à son Roi, vous n'auriez jamais le tems d'amener le vôtre. Aussi la partie est remise.

Il est bon d'observer que les pions de deux fous et de deux tours, à une case de Dame et soutenus du Roi, font partie remise contre une Dame; et que les pions du Roi, de la Dame et des deux cavaliers, doivent perdre dans une pareille position.

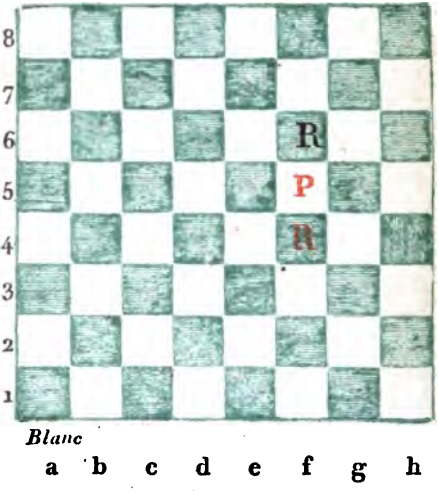
12. *Situation.*



13. *Situation.*



14. *Situation.*



14. *Partie remise d'un pion seul.*

	Blanc.	*Noir.*
1.	R f 4 — e 4	R f 6 — f 7 (*a*)
2.	R e 4 — e 5	R f 7 — e 7
3.	f 5 — f 6 †	R e 7 — f 7
4.	R e 5 — f 5	R f 7 — f 8 (*b*) *
5.	R f 5 — e 6	R f 8 — e 8 (*c*)
6.	R e 6 — f 5	R e 8 — f 7 (*d*)
7.	R f 5 — g 5	R f 7 — f 8 (*e*)
8.	R g 5 — g 6	R f 8 — g 8
9.	f 6 — f 7 †	R g 8 — f 8 (*f*)

(*a*) Il faut toujours retirer son Roi en face du pion de l'adversaire, pour pouvoir opposer son Roi au sien.

(*b*) S'il avait retiré son Roi à la case e 8 ou à la case g 8, il aurait perdu la partie. (*Voyez le Renvoi*).

(*c* Si vous poussiez votre pion dans la position actuelle, vous ne pourriez pas le soutenir sans faire pat.

(*d*) Sa défense consiste à opposer son Roi au vôtre; car si, au contraire, vous pouviez opposer votre Roi au sien, vous gagneriez la partie.

(*e*) Il retire toujours son Roi en face de votre pion, ce qui décide la remise.

(*f*) Le Roi blanc est obligé d'abandonner le pion, autrement le noir serait pat.

Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
4.		R f 7 — e 8 (*a*)
5.	R f 5 — e 6	R e 8 — f 8
6.	f 6 — f 7	R f 8 — g 7
7.	R e 6 — e 7 (*b*)	Perdu.

(*a*) S'il jouait R f 7 — g 8, vous gagneriez de même en jouant R f 5 — g 6.

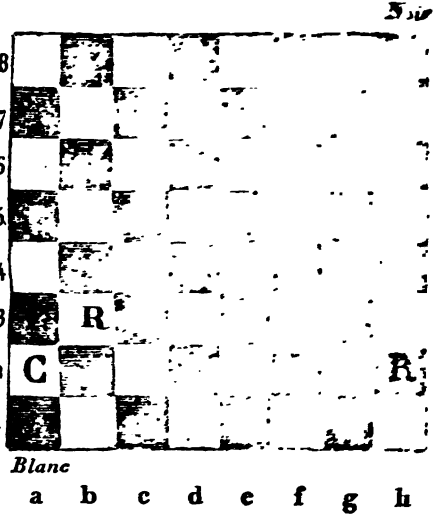
(*b*) On peut voir, par ces exemples, que, pour défendre cette partie, il faut toujours retirer son Roi en face du pion de l'adversaire.

15. *Partie remise d'un cavalier éloigné de son Roi, contre un pion près de Dame.*

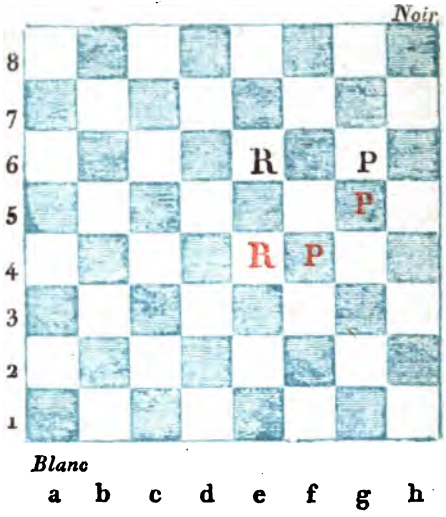
	Blanc.	*Noir.*
1.	C a 2 — c 1 †	R b 3 — b 2
2.	C c 1 — d 3 †	R b 2 — c 2
3.	C d 3 — b 4 †	R c 2 — b 3
4.	C b 4 — d 3 (*a*)	

(*a*) Il ne peut pas pousser son pion, sans recevoir le double échec de votre cavalier; ainsi la partie est remise. Il est bon d'observer que, dans de semblables positions, lorsque le cavalier ne peut pas donner échec, ni empêcher le pion d'avancer, il doit se trouver au second coup un double échec.

15. *Situation.*



16. *Situation.*



16. *Partie remise ou gagnée de deux pions contre un.* (*a*)

Blanc.	*Noir.*
1. R e 4 — d 4	R e 6 — d 6 (*b*) *
2. R d 4 — d 3	R d 6 — d 7 (*c*) *
3. R d 3 — e 3	R d 7 — e 7 (*d*)
4. R e 3 — d 4	R e 7 — d 6
5. R d 4 — e 4	R d 6 — e 6 (*e*)

(*a*) Dans la position présente, si c'était au noir à jouer, la partie serait gagnée pour le blanc; et si c'est au blanc à jouer, la partie est remise.

(*b*) S'il avait joué R e 6 — f 5, vous auriez regagné le coup sur lui, et vous auriez gagné la partie. (*Voyez le premier Renvoi*).

(*c*) S'il avait joué R d 6 — d 5, il aurait perdu la partie. (*Voyez le second Renvoi*).

(*d*) Il se ménage le moyen de s'opposer à votre Roi, lorsque vous voudrez l'avancer soit à la case e 5, soit à la case d 5.

(*e*) Votre adversaire jouant les coups justes, la partie est remise.

Premier Renvoi.

Blanc.	*Noir.*
1. R e 4 — d 4	R e 6 — f 5
2. R d 4 — e 3	R f 5 — e 6 (*a*)
3. R c 3 — e 4	R e 6 — d 6 (*b*)
4. f 4 — f 5	g 6 — f 5 : † (*c*)
5. R e 4 — f 5 :	R d 6 — e 7
6. R f 5 — g 6	R e 7 — f 8
7. R g 6 — h 7 (*d*)	Perdu.

(*a*) S'il avait joué R f 5 — g 4, il perdrait également la partie.

(*b*) S'il avait joué son Roi à la case e 7, ou à la case d 7, vous auriez dû avancer votre Roi en face du sien, pour parvenir à prendre son pion.

(*c*) Il aurait pu ne pas prendre votre pion, mais cette autre manière de jouer se trouvera dans le Renvoi suivant.

(*d*) Le noir a perdu la partie. Observez que toutes les fois que le Roi est en avant de son pion, l'adversaire ne peut pas l'empêcher d'arriver à Dame.

Second Renvoi.

	Blanc.	*Noir.*
1.	R e 4 — d 4	R e 6 — d 6
2.	R d 4 — d 3	R d 6 — d 5
3.	R d 3 — e 3 (*a*)	R d 5 — e 6
4.	R e 3 — e 4	R e 6 — d 6 (*b*)
5.	f 4 — f 5	R d 6 — e 7
6.	f 5 — f 6 † (*c*)	R e 7 — e 6
7.	R e 4 — d 4	R e 6 — d 6 (*d*)

(*a*) Vous regagnez le coup sur lui, parce qu'il ne peut pas jouer son Roi en face du vôtre. Il faut absolument qu'il rétrograde soit à la case e 6, soit à la case d 6; et, dans l'un et l'autre cas, votre Roi peut gagner l'opposition sur lui.

(*b*) S'il avait retiré son Roi à la case e 7, ou à la case d 7, il aurait fallu avancer votre Roi toujours en face du sien.

(*c*) Si vous aviez pris son pion avec le vôtre, la partie était remise.

(*d*) Dans cette position il a le coup sur vous, puisqu'il peut opposer son Roi au vôtre; mais en sacrifiant un pion, vous pouvez regagner le coup sur lui, et un pion seul vous suffira pour gagner.

	Blanc.	*Noir.*
8.	f 6 — f 7	R d 6 — e 7
9.	R d 4 — e 5	R e 7 — f 7
10.	R e 5 — d 6	R f 7 — f 8
11.	R d 6 — e 6	R f 8 — g 7
12.	R e 6 — e 7	R g 7 — g 8
13.	R e 7 — f 6	R g 8 — h 7
14.	R f 6 — f 7	R h 7 — h 8
15.	R f 7 — g 6 :	R h 8 — g 8
16.	R g 6 — f 6	R g 8 — f 8
17.	g 5 — g 6 (*e*)	Perdu.

(*e*) Le blanc poussera son pion à Dame sans opposition.

17. *Situation.*

17. *Partie remise de deux pions séparés, contre deux pions unis.* (*a*)

Blanc.	*Noir.*
1. R d 3 — e 3	R d 5 — e 5
2. R e 3 — f 3	R e 5 — f 5
3. R f 3 — g 3	R f 5 — e 5 (*b*)
4. R g 3 — g 4	R e 5 — f 6
5. R g 4 — g 3	R f 6 — e 5 (*c*)
6. R g 3 — f 3	R e 5 — f 5 (*d*)

(*a*) Dans cette position, si c'était au noir à jouer, la partie serait gagnée pour le blanc.

(*b*) S'il avait joué R f 5 — f 6, vous auriez gagné la partie en avançant votre Roi sur son pion.

(*c*) S'il avait joué R f 6 — f 5, vous auriez regagné le coup sur lui; ce qui vous aurait procuré le gain de la partie.

(*d*) S'il ne pousse pas son pion, et qu'il ne vous laisse pas prendre l'opposition sur son Roi, la partie doit être remise.

OBSERVATIONS
SUR
LES FINS DE PARTIE.

Un pion seul ne doit pas gagner, si le Roi adverse se trouve en opposition.

Un pion seul peut gagner, si le Roi se trouve en avant du pion.

Deux pions contre un doivent gagner dans presque tous les cas; mais il faut que celui qui a les deux pions, évite d'échanger l'un de ses pions contre celui de l'adversaire.

Un pion et une pièce quelconque doivent gagner dans tous les cas, excepté seulement les pions des deux tours, lorsqu'ils restent avec un fou, qui doit être de la couleur de la case où le pion arrive à Dame; car si le fou se trouve de la couleur contraire, la partie alors est remise.

Deux cavaliers seuls ne peuvent pas faire mat.

Deux fous seuls font mat.

Une tour, contre un cavalier, fait partie remise.

Une tour, contre un fou, fait partie remise.

Un

Une tour et un cavalier, contre une tour, partie remise.

Une tour et un fou, contre une Dame, partie remise.

Une tour et un cavalier, contre une Dame, partie remise.

Une Dame, contre un fou et un cavalier, peut gagner la partie.

Une tour, contre un fou et deux pions, partie remise.

Une tour, contre un cavalier et deux pions, partie remise; parce que dans les deux derniers cas, on ne peut pas empêcher celui qui n'a que la tour, de la sacrifier pour les deux pions.

Une Dame, contre une tour et deux pions, partie remise.

RÈGLES DU JEU

adoptées par la Société ou Club des échecs de Londres.

I.

L'échiquier doit être tourné de manière que chacun des deux joueurs ait la case blanche à sa droite.

II.

Celui qui fait avantage d'une pièce, est censé avoir le trait, à moins qu'il n'en soit autrement convenu. Dans les parties à but, le trait se tire d'abord au sort, et devient ensuite alternatif.

III.

Si l'on a oublié un pion, ou une pièce, en commençant la partie, il sera au choix de l'adversaire de la recommencer, ou de la continuer, en laissant remettre la pièce oubliée.

IV.

Si l'on est convenu de faire avantage d'un pion, ou d'une pièce, et qu'on ait oublié de le faire en commençant, il sera au choix de celui au préjudice duquel cet oubli aura été fait, de continuer la partie, ou de la recommencer.

V.

Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer, à moins de dire *j'adoube*, en la touchant; *mais*, si une pièce vient à se déranger, ou à se renverser, il est permis de la relever et de la remettre à sa place.

VI.

Si l'on touche une pièce de son adversaire, sans dire *j'adoube*, il peut obliger de la prendre; et si cette pièce ne peut pas être prise, celui qui l'aura touchée, jouera son Roi, s'il peut le faire.

VII.

Quand on a quitté sa pièce, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs; mais tant qu'elle n'est pas abandonnée, on est maître de la poser où l'on veut.

VIII.

Celui qui fera une fausse-marche, jouera son Roi, comme à l'article VI; mais nulle fausse-marche ne pourra être réclamée après le coup joué de l'adversaire; et la position subsistera comme si la fausse-marche (non réclamée) eût été juste.

IX.

Tout pion parvenu à la huitième ou dernière case de l'échiquier pourra faire Dame, ou telle autre pièce qu'on jugera à propos; et cela quand même toutes les pièces subsisteraient encore.

X.

Chaque pion a le privilège d'avancer de deux cases la première fois qu'on le remue; mais, en ce cas, il peut être pris en passant par tout pion qui serait à portée de le prendre, s'il n'eût été poussé qu'un pas.

XI.

Le Roi, en roquant, ne doit sauter que de deux cases; c'est-à-dire, que la tour, avec laquelle il roque, se mettra sur la case attenante immédiatement au Roi, et celui-ci, sautant par-dessus, se placera de l'autre côté de la tour. (*a*)

XII.

Le Roi ne peut pas roquer, étant en échec, ni lorsqu'il a remué, ni lorsqu'il essuierait un échec en passant, ni avec une tour qui aurait remué de sa place; et celui qui roquerait, ne le pouvant pas, sera tenu de jouer la tour touchée, ou le Roi, à son choix.

XIII.

Si un joueur donne échec, sans avertir, l'adversaire ne sera pas obligé de le parer, et peut, par conséquent, jouer comme si un tel échec n'existait pas; mais si le

(*a*) L'ancienne manière de roquer, dans bien des pays, et qui subsiste encore dans certains endroits, laissait à la volonté du joueur tout l'intervalle entre le Roi et la tour, inclusivement, pour y placer les deux pièces.

premier, en jouant le coup suivant, disait alors *échec*, chacun reprendra son dernier coup comme faux, et celui qui est en échec, y remédiera.

XIV.

Si l'adversaire dit *échec*, sans néanmoins le donner, et qu'en conséquence vous touchiez votre Roi ou toute autre pièce, il vous sera permis de reprendre votre coup tant que l'adversaire n'aura pas joué le suivant.

XV.

Si l'on touche une pièce qu'on ne puisse pas jouer, sans se mettre en échec, il faut jouer le Roi; et si le Roi ne peut pas jouer, alors la faute sera sans conséquence.

XVI.

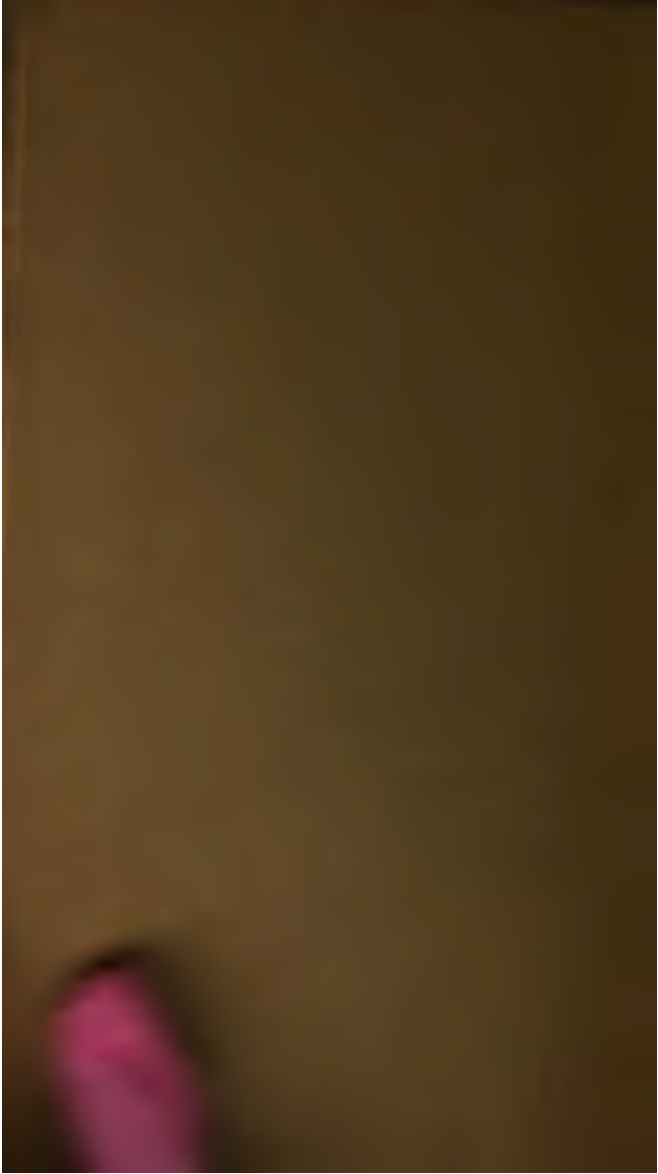
Lorsqu'on n'a rien à jouer, et que le Roi, étant hors d'échec, ne peut boucher sans s'y mettre, la partie est *pat*. En Angleterre, celui dont le Roi est pat, gagne la partie (*b*). En France et dans plusieurs autres pays, le pat est un refait.

XVII.

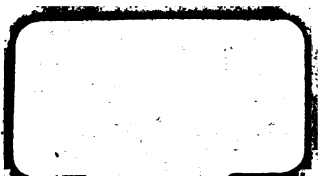
Dans toutes les fins de partie, lorsqu'un joueur ne pa[illegible]t pas pouvoir faire les mats difficiles, tels que celui du cavalier et du fou contre le Roi, celui de la tour et du fou contre la tour etc. sur la réquisition de l'adversaire, en fixera en cinquante coups, de chaque côté, la fin de la partie; lesquels coups passés, elle sera censée remise.

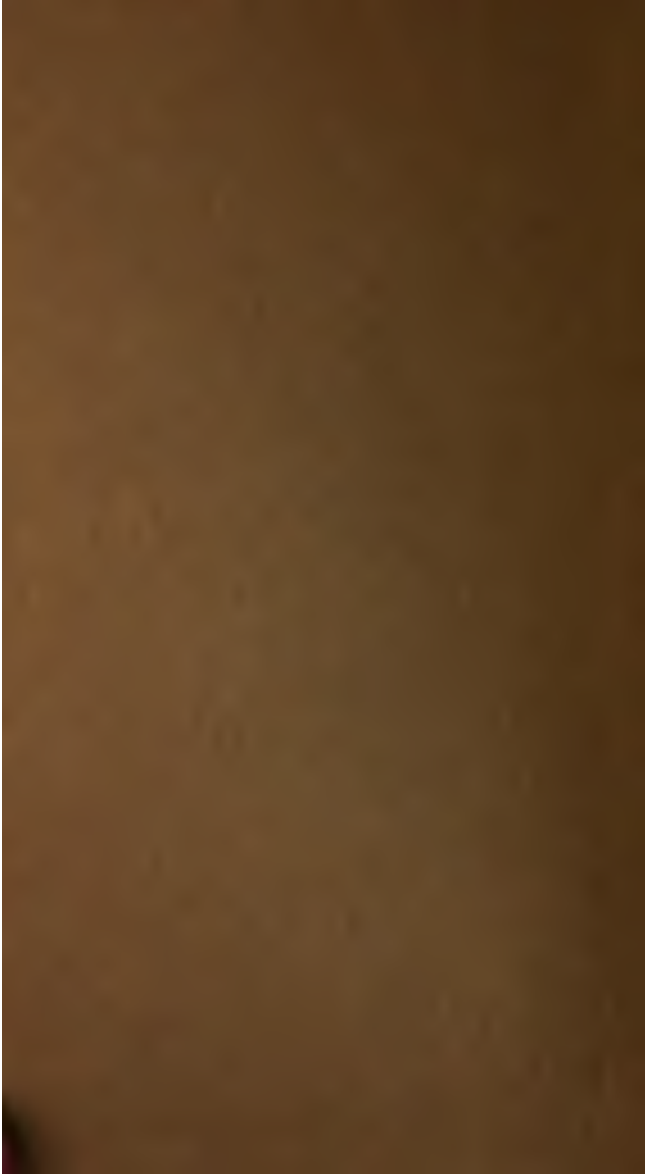
(*b*) Cette règle est établ[illegible] sur la décision de différens auteurs, et notamment [illegible]e se trouve dans l'édition du *Calabrois* etc. imprimée à Londres en 1656.

STRASBOURG, de l'imprimerie d'Amand Koenig.



DEC 8 - 1993





DEC 8 - 1933